39 Kč Jediný časopis o hrách pro PC, konzole a handheldy

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

# DOUPĚ

## Titan Quest
Vyzyvatel legendárního Diabla v naší recenzi

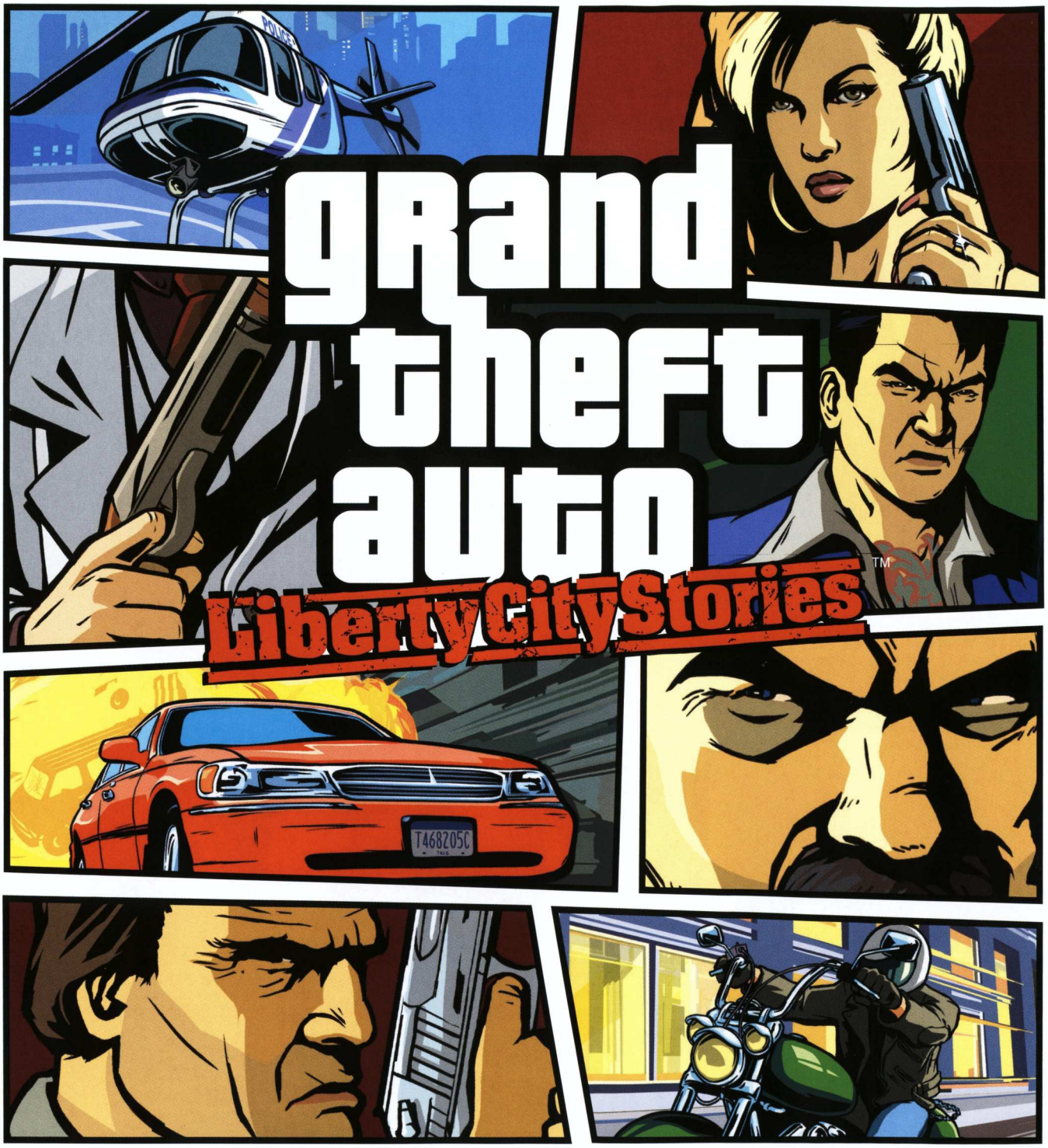
## Prey
Krvavý biftek s pekelnou hratelností

## Kdo jsou dnešní hráči
Vyvracíme mýty o současné generaci hráčů

## Letní nářez: 30 stran nabitých recenzí.
Half-Life: Episode One :. Table Tennis :. Glory of the Roman Empire :. Rise & Fall: Civilizations at War :. New Super Mario Bros. :. Outrun 2006: Coast 2 Coast :. Battlefield 2: Armored Fury :. Project Zero 3

Magazín všech hráčů
Doupě 7-8/2006
7-8/2006
cena: 39 Kč (59 Sk)
9 771214 919006 07

NEJLEPŠÍ PSP™ HRA



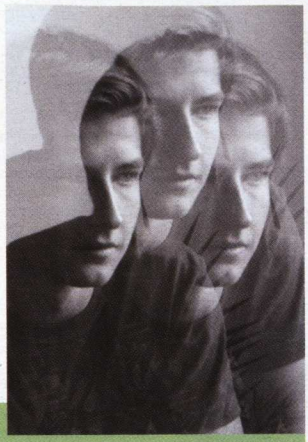

V PRODEJI PRO PLAYSTATION® 2

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES

18+ www.pegi.info

PlayStation® 2

© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, the R★ logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar North and Rockstar Leeds are subsidiaries of Take-Two Interactive Software. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in anyway endorse, condone or encourage this kind of behaviour.



# Počasí, nepřítel herních časopisů

Všichni jsme jen lidé a na přípravě posledního Doupěte to bylo znát. Ani hráči s nejvyšší mírou závislosti, ani profesionální novináři nepohrdli červnovou nabídkou, jež se ukrývala pod vše říkajícím názvem „Krásné počasí, vyrazte ven bavit se a odpočívat!". Když jsme pak s Honzou vybírali vhodné dobrovolníky pro přípravu zásadních článků, rázem se jinak široké autorské jádro začalo zužovat. Co víc, pryč byla i zodpovědnost pro dodržování termínů, kdy se zejména na ony víkendové začalo podezřele zapomínat. Drazí kolegové, těch několik šedivých vlasů vám nezapomenu. Krásné počasí ale nakonec vznik Doupěte neohrozilo. Že máte před sebou znovu nabité a „setsakra" dobré čtivo na dovolenou, za to ručím vlastním větrákem!

Těžko bychom jako hráči mohli být nespokojení: v měsíci, kdy jinak zápasíme s nedostatkem nových her a lovíme z šuplíků dávno zapomenuté perly, se letos přiřítila řada atraktivních titulů. Nový Half-Life, vyzyvatel Diabla jménem Titan Quest, nápaditá střílečka Prey. Anebo konzolový Table Tennis. Nahlédnutí pod pokličku aktuálního čísla slibuje také šok, strach a obavy. Právě ty ve vás probudí filmový Silent Hill, který je podle Doupěte nejlepší filmovou adaptací hry vůbec. Sledujte rubriku WOW, která poprvé v historii Doupěte nepatří hře, ale filmovému snímku.

Při přípravě aktuálního čísla se mi vybavil také slib. Slib, který jsem v listárně dal těm z vás, kteří toužili nahlédnout až za stránky časopisu. Letní číslo bylo dokonalou příležitostí, kterak odhalit jádro autorského týmu, jenž stojí v pozadí Doupátka. Dozvíte se exkluzivní informace o každém z nás, řadu drbů i postřehů. To vše v jednom ze dvou velkých tématických článků: tím druhým je unikátní pohled na současné hráče. Kdo a jací jsou? Odpoví červencové téma čísla, které uvádí na pravou míru řadu rozšířených omylů o hráčích jako takových.

A ano, chystáme se na dovolenou. Vy také? Berete si s sebou handheld, nebo strávíte horké letní večery zalezlí doma, po boku své konzole či PC? Honza se ve speciálu Hráčova rádce pokusil odpovědět na otázku, proč je lepší upřednostnit hry před obvyklou letní činností typu válení se na pláži – a nabízí konkrétní tipy, kterým hrám dát přednost před alkoholovým opojením, jež by mohlo mít nepříjemné následky. Třebaže jeho chytrých rad neuposlechnete, přejeme vám všem příjemně prožité, herní i neherní léto. V září jsme zpátky s další úrodou informací a postřehů.

*Kamil Gric, šéfredaktor*

---

### JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

### 3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

1. Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

2. Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

3. Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

### SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

**10** Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši.

**9.0** Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

**8.0** Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou spíše kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

**7.0** Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

**6.0** Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

**5.0** Dokonalý průměr, který hráče nepohoří, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

**4.0** Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

**3.0** Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

**2.0** „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, co lze v herním designu dosáhnout.

**1.0** Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

50 Prey


3 Editorial
4 Obsah
5 Redakční stránka

**Herní zážitek měsíce**
6 Silent Hill film

## LOADING

**Novinky**
9 Reportáž z Los Angeles
12 E3 rozcestník
14 Nintendo Wii
18 Sony Playstation 3

**Nejlepší hry výstavy**
10 Jade Empire
11 Pro Evolution Soccer 6
12 Witcher
13 Jack Keane
14 Alliance: The Silent War
15 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
16 White Gold: War in Paradise
17 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
18 Super Smash Bros. Brawl
19 MotorStorm
20 The Wall

11 TOP 10
12 Nostalgie
13 Na co se těší…
15 Na webu
18 Jazykový koutek
21 Jízdní řád
22 Bleskem ze světa her
23 Byznys
30 Pavlač

**Preview**
26 Medieval: Total War
30 Company of Heroes
32 Battlefield 2142
33 Forbidden Siren 2
34 Two Worlds
35 Loco Roco

**Téma čísla**
36 Velké představení redakce
42 Kdo jsou dnešní hráči

## PC RECENZE

**Recenze**
50 Prey
54 Titan Quest
58 Half-Life 2: Episode One
62 Glory of The Roman Empire
64 Outrun 2006: Coast 2 Coast
66 Rise & Fall: Civilizations at War
68 DarkStar One
69 The Movies: Stunts & Effects
70 Auta
71 Sensible Soccer 2006
72 Call of Juarez
73 The Secrets of Da Vinci
74 Barrow Hill
75 Battlefield 2: Armored Fury
76 Air Conflicts

**Budgety**
78 Za pakatel

## KONZOLOVÉ RECENZE

**Recenze**
80 Table Tennis
82 Tourist Trophy
84 Project Zero 3
86 Syphon Filter: Dark Mirror

**Budgety**
87 Za pakatel

## BONUS ZONE

**Rubriky**
90 Začínáme hrát, díl 12: Staňte se hráčem na první pohled
92 Naostro: David Hanáček
94 Freehry
95 Herní servis
96 Progaming
97 Hry na mobil
98 Hráčův rádce: Letní speciál
100 Komentář: Rozlehlý svět versus stísněné chodby
110 Listárna
112 Obsah CD/DVD

**Hardware**
102 Novinky
104 Fotoseriál: Postavte si vlastní PC
106 TEST: Nástup fyzikálních akcelerátorů

80 Table Tennis


**Doupě** – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

**PUBLISHER**
Michal Politzer

**REDAKCE**
**Šéfredaktor:** Kamil Gric
**Zástupce šéfredaktora:** Jan Morkes
**Stálí spolupracovníci:** Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Vít Sedláček, Martin Demiger, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

**Jazykový korektor:** Zdeněk Dan

**Art director:** Martin Daněk
**Obálka:** Pavel Junk
**Asistentka redakcí:** Gabriela Gubíková

**VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING**
**Produkce:** Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Větechová
**Sazba:** Veronika Chadzipolichronisová, Michal Bártů, Jan Cága, Pavel Junk
**Manažer distribuce:** Zbyněk Tkadlčík
**Manažerka marketingu:** Eva Sedláková

**PŘEDPLATNÉ**
casopisy.cpress.cz
**Předplatné pro ČR**
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
**Předplatné pro SR**
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

**ADRESA REDAKCE**
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno

**INZERCE**
**Produktový manažer:** Alexandra Poláková

**Computer Press Praha**
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Barbora Terebová
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
**Computer Press Brno**
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712
**Computer Press Ostrava** Rudolf Volný
Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734
**Computer Press Bratislava**
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
**Foreign Contatcs**
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno,
Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

**VYDAVATEL**
Computer Press, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
ŘEDITEL, MÍSTOPŘEDSEDA PŘEDSTAVENSTVA Jiří Hlavenka
ŘEDITEL DIVIZE MÉDIÍ Pavel Pospíšil
OBCHODNÍ ŘEDITEL Jaroslav Martinec
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996.
Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.


(c) Computer Press, a. s.

# KDO TO MÁ NA SVĚDOMÍ

## Skandální odhalení redakčních vyvolených

**KAMIL GRIC,** šéfredaktor

Velká červnová horka zvýšila běžnou provozní teplotu mého těla natolik, že několikrát zpupně odmítlo spolupracovat (i přes doping v podobě dostatku výživného jídla a pitiva). Nové články a příspěvky do aktuálního čísla tak vznikaly s vypětím všech sil. Přesto jsem si po dlouhých měsících opět zavzpomínal, jaké je to prožít nepracovní víkend.

TOP 3
1. Dny i noci s jedním úžasným stvořením
2. Skvělá dvojice koncertů RHCP/Sting
3. Odpočinek po boku Table Tennis a strach v Silent Hill

**HONZA MORKES,** zástupce šéfredaktora

Konec školního roku znamená sice více času, na druhou stranu také méně odpočinkových chvil strávených u pohodového tlachání o (ne)vhodnosti francouzského ústavního zřízení. Na léto si tak budu muset najít jinou zábavu. Prey ani Glory of The Roman Empire mi celé „prázdniny" nevydrží

TOP 3
1. Prey vyšla nějaká nová akce
2. A Prey je docela dobrá
3. Týden předčasné dovolené ve stylu Far Cry proti komárům

**MARTIN ZAVŘEL,** vedoucí konzolové sekce

Můj poslední měsíc práce na Doupěti byl poznamenán mnohdy značně emotivním loučením, ale na druhou stranu také pocitem volnosti a radosti z nadcházejícího léta: nádherné počasí uplynulých týdnů mne spolehlivě vylákalo od Xboxu 360 na koupaliště. Alespoň přes den.

TOP 3
1. Prey
2. Final Fantasy XII
3. Loco Roco

**MICHAEL STERN,** vedoucí sekce Loading

Konec zkoušek, stoupající teplota klimatu, při které se člověk mění v požární hydrant, a téměř žádné vycházející hry, které by člověk musel dohrávat, aby nebyl na chvíli ve společnosti out. Inu, léto začalo skutečně skvěle a snad jej jen tak něco nepokazí :).

TOP 3
1. Heroes of Might and Magic V
2. Redakční „konference" v Mikulově :)
3. X-Men: Last Stand

**MICHAL ACLER,** vedoucí sekce CD/DVD

Minulý měsíc utekl jako voda a já si stihl vypěstovat kratší závislost na mobilním MMORPG Tibia (ta už je pryč), zahrát všechny hry se jménem Da Vinci v názvu a zevrubně otestovat Prey. A jinak u mě vrcholí dovolenková cestovní horečka, tudíž mě omluvte…

TOP 3
1. Originální Prey
2. Návyková Tibia
3. Filmový Butterfly Effect

**ALAN JARRAR**

Můj předprázdninový měsíc se her takřka netýkal. Až na několik adventurních večerů a taktizování u strategie Rise and Fall jsem žil jen hudbou. Slabší koncert Guns N´ Roses vynahradili Sazka aréně Red Hot Chilli Peppers, jež předvedli fantastickou show. Vrcholem léta, a kulturního života vůbec, pro mě byl Stingův koncert v Bratislavě a osobní setkání se Stingem, které se mi podařilo vyhrát ve slovenském rádiu. Jedním slovem – fantazie!!!

TOP 3
1. Osobní setkání s mým oblíbencem Stingem!
2. Koncert Stinga v Bratislavě
3. Koncert „Redhotů" a Guns N´ Roses v Sazka aréně

**DAVID SLÁMA**

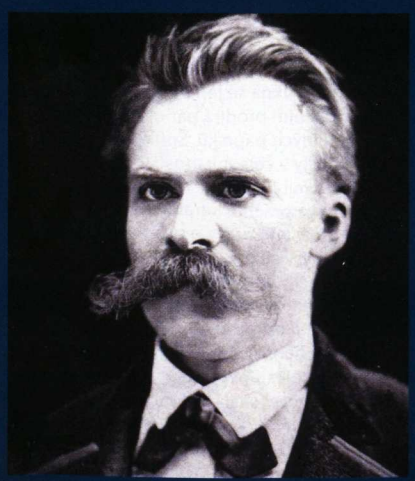
Řecká mytologie mě nebaví. Je příliš často používaná a na jihu jsem už viděl snad všechny vykopávky. Ale kdo si hraje, nezlobí, a tak jsem se zase jednou ponořil do prastarých řeckých příběhů. Může za to Titan Quest, jedna z mála věcí, co mě v poslední době odlákala aspoň na chvíli od druida ve World of Warcraft

TOP 3
1. Druid ve WoW je postava přesně pro mě
2. Role healera není to pravé
3. Feral build už mám vymyšlený

**TOMÁŠ VRÁNA**

Myslel jsem si, že nic chaotičtějšího než květen už být nemůže. Omyl! Červen mě dokázal skvěle vyvést z míry nástrahami běžného života. Nuže, konečně je vše za mnou. Léto vystrkuje drápky, je čas dovolených, nekonečných oslav a hlavně týdny nicnedělání. Hurá!!!

TOP 3
1. Léto!!!
2. Léto!!
3. Léto!



# PŘEKONÁME NIETZSCHEHO?

V létě se chtě nechtě zabývá transcendentálnem každý, i když jinak filozofii příliš nehoví. Ve čtyřicetistupňových vedrech totiž pomalu se škvařícímu jedinci přicházejí na mysl hluboké otázky jako „Co člověk může vydržet?", „Je smyslem mého života být upečen zaživa?", „Ať už konečně ten zatracenej armageddon přijde a tohle peklo skončí".

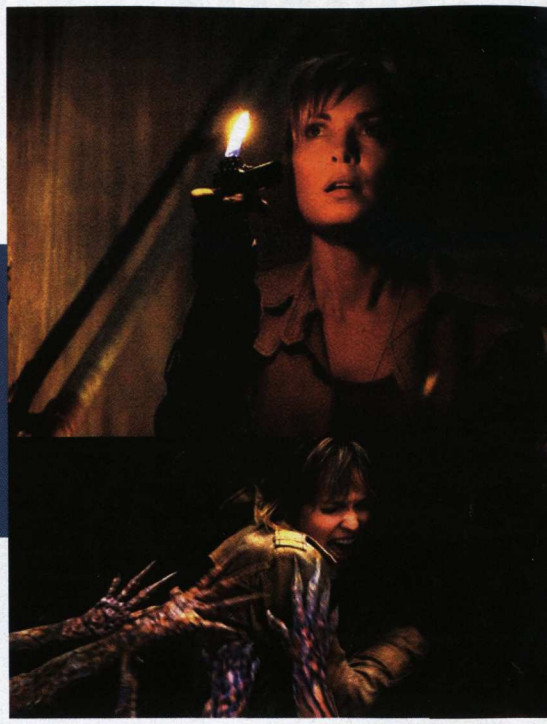
Naše redakce je pro filozofickoteologické diskuse vybavena vskutku výtečně. Okna strategicky umístěna pouze na jih, chybějící klimatizace, vzduch líně se povalující v místnosti a naši počítačoví a konzoloví miláčci, zahřívající místnost, omámí spolehlivě každého, včetně ostřílených konzumentů lehkých i těžkých drog.

Boj s vedrem bohužel prohráváme, slabé béžové žaluzie jsou chabým spojencem. Valná část aktuálního Doupěte tak vznikala v noci či brzo ráno. Věříme, že se to na kvalitě vašeho oblíbeného periodika neodrazilo. Pokud byste přesto objevili někde překlep či nesmyslnou větu, buďte shovívaví – u počítače a otevřeného okna se nedá svítit (pokud si nechcete zpestřit život bojem s nočním hmyzem) a ve čtyři ráno zase člověku není zrovna do zpěvu, natož do vymýšlení smysluplných a vtipných recenzí.

Vás však jistě zajímají výsledky našich teoretických diskusí. Přežít a dočkat se nabité předvánoční sezóny – toť náš skromný příspěvek do filozofické historie. V zimě se totiž v redakci alespoň dá dýchat. A taky vždy vycházejí skvělé hry.

# WOW

## NEJSILNĚJŠÍ HERNÍ ZÁŽITEK MĚSÍCE



Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jejich technická úroveň strmě stoupá směrem k naprostému realismu (a výše), navíc se řada her vysloveně soustředí na emocionální vtáhnutí hráče do příběhu. Zážitek z hraní se tak často může vyrovnat silnému zážitku z kina nebo dokonce i zážitku ze skutečného života. Nevěříte? V této rubrice vás o tom budeme měsíc co měsíc přesvědčovat.

# Silent Hill film

## Vítejte do Silent Hill, města uprostřed nicoty

Snad každý fanoušek počítačových her si při hraní svého oblíbeného titulu aspoň jednou řekl: „Zatraceně, z toho by byl ale výborný film." Stoupající obliby digitální zábavy si všimli i filmoví producenti, chytili příležitost za pačesy a vrhli se na realizování fanouškovských přání (a plnění vlastních peněženek). Filmů podle herní předlohy už vznikla celá řádka a další dávka návrhů ještě leží v kancelářích filmových studií. Jenže hráči mají smůlu: filmy podle her provází stejné prokletí jako jejich protiklad, hry podle filmové licence. Valná většina z nich nestojí ani za prázdný pytlík od popcornu. A to nemám na mysli jen filmový hnůj v podání německého antitalenta – Uwe Bolla. I v hromadě odpadu se však najde pár zářivých kamínků, a tak herní publikum dychtivě upíralo své oči na stříbrná plátna, kde se 29. června začal promítat film Silent Hill.

Doupě jako mediální partner filmu mělo příležitost snímek francouzského režiséra Christophe Ganse zhlédnout na malé předpremiéře. Už samotná cesta do Prahy nás dokázala výborně naladit na přicházející zážitek. Kus od hlavního města padla hustá silenthillovská mlha. Věčná škoda, že ponuré atmosféře nepřidávaly tajemné siluety podivných postav v dáli, ale tradiční nekonečná zácpa na dálnici D1 všude kolem nás. Ona i následně samotná Praha už tolik tajemné městečko nepřipomínala. I tak byla naše malá Doupěcí výprava na film dostatečně natěšena.

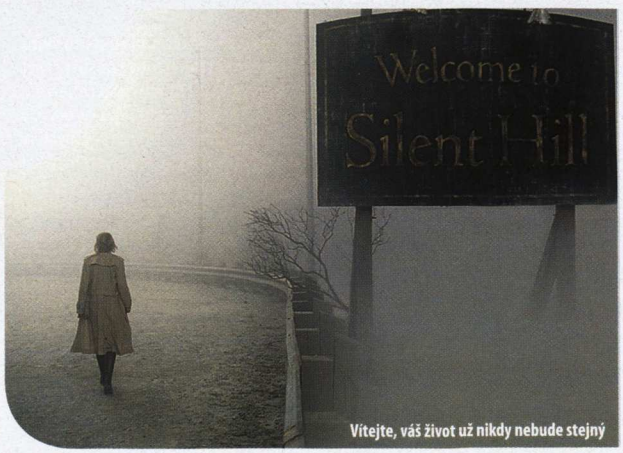
A výsledek nás nezklamal. Filmový Silent Hill jako by vypadl z oka tomu hernímu. Fanoušci série ocení věrné převedení pocitu strachu, který cítili při hraní všech dílů. Některé záběry je téměř katapultují ze sedačky se slovy: „Hej, to je přesně jak ve hře." A takových okamžiků do filmu tvůrci nacpali spoustu. Ať už se jedná o lokace jako třeba nemocnice, Midwichská základní škola či samotné ulice města, známé příšery, v čele se samotným Pyramid Headem či hudební doprovod. Podařené výpravě zdatně sekundují i herecké výkony většiny hlavních představitelů, což především platí pro hlavní hrdinku – Radhu Mitchell (známá též z Černočerné tmy).

Od dokonalosti bohužel film vzdaluje několik slabších scén, občas přihlouplé dialogy, menší přesvědčivost několika herců a celková menší intenzita zážitku oproti hrám. Ovšem to už vyplývá z formátu obou médií. Hudba z her výborně doplňuje zážitek, hlavně v akčních pasážích, ale na můj vkus mohlo být použito skladby Promise z druhého Silent Hillu méněkrát. I tak se film Silent Hill řadí mezi nejlepší filmová zpracování herního tématu. Já osobně jej dokonce řadím na prvního místo díky jeho skvělé atmosféře. Ostatně pojďme si udělat malou exkurzi do tohoto prohnilého městečka.

Rose se vypravila do opuštěného Silent Hillu se svojí dcerou Sharon, protože ta ve svých pravidelných náměsíčných výpravách neustále opakuje jméno města. Jenže po příliš akčním příjezdu na kraj města Rose havaruje a Sharon mizí. Matka se pochopitelně vydává svoji dceru hledat a přesvědčuje se, že Silent Hill rozhodně není normálním, malým městečkem. Po několika děsivých zážitcích ji pátrání přivádí až do místní základní školy, kde pronásleduje holčičku na záchodky.

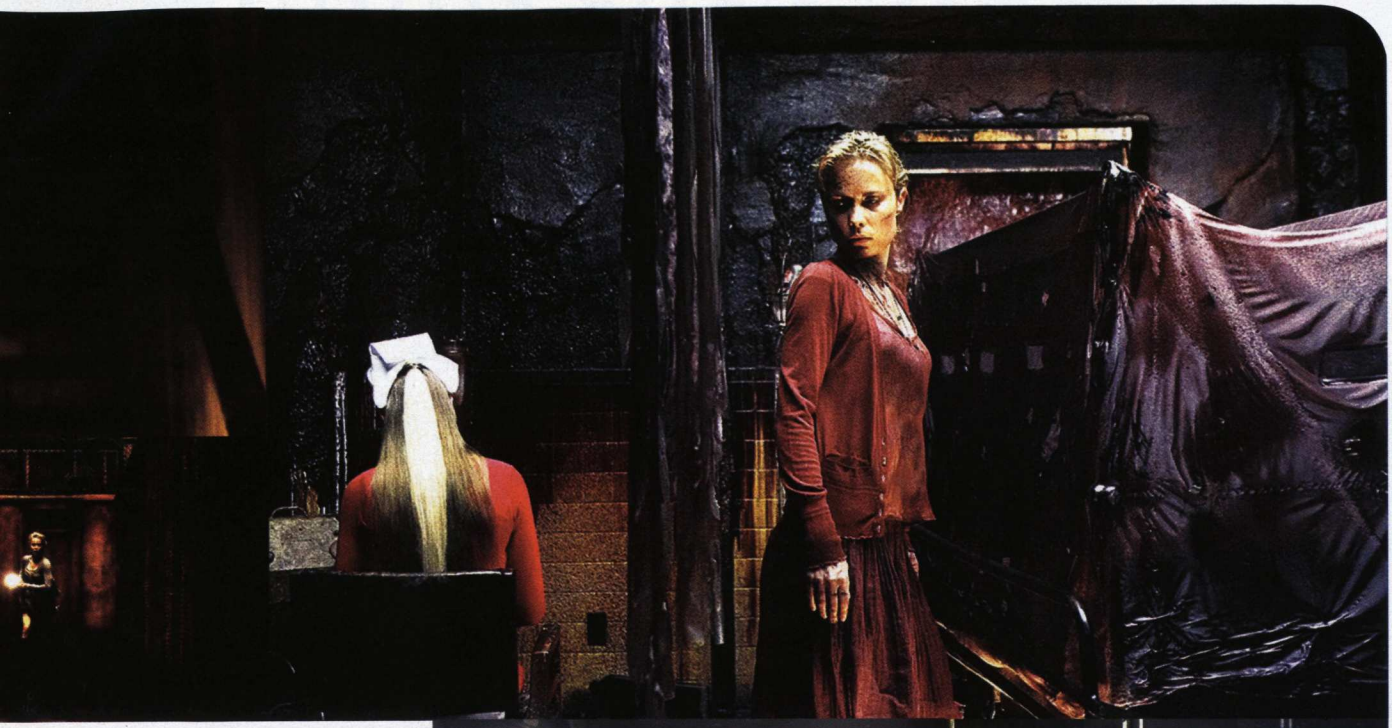
I tady se, stejně jako na celém Silent Hillu, podepsala dlouhá nepřítomnost lidí. Přes léta nemytá okna se jen s největším nasazením prodírá pár osamělých světelných paprsků. Špína a zkáza zvítězily v celé místnosti. Podlahu pokrývají nechutné chuchvalce a vrstva prachu. Keramické obklady už dávno přišly o svůj lesk, celé pásy se dokonce odlepily a skončily coby hromady střepů na zemi. Zrcadlo už nevrací místnosti její odraz. Přes soustavnou vrstvu nánosu špíny ani nemůže. Dřevěné kabinky způchyřovatěly, barva odprýskala, panty pozřela věčně hladová rez. Pochmurné atmosféře ani nepřidává usedavý dětský pláč.

> Přes léta nemytá okna se jen s největším nasazením prodírá pár osamělých světelných paprsků. Špína a zkáza zvítězily v celé místnosti



Vítejte, váš život už nikdy nebude stejný

**Karel Kališ**, stálý spolupracovník Doupěte
Radostně se koupe v paprscích slunečních



„Neboj se, neublížím ti," s těmito slovy se Rose blíží ke kabinkám a opatrně zkouší první dveře. Pomalu se otvírají dovnitř a… nic. Další dveře, až na léta nemytou záchodovou mísu opět nic. Třetí dveře. Jemné zatlačení rukou, dveře nepovolují. Větší síla, dveře drží. Rose kleká do vrstvy prachu a baterkou si svítí do kabinky mezerou mezi dveřmi a zemí. Kabinka je prázdná. Dobrá, čas zkusit další kabinku. Dveře se pomalu otvírají a… „Bože!" Rose rychle couvá až protější stěně, zakrývá si ústa a potlačuje dávení.

Pár okamžiků na uklidnění. Tiché dodávání odvahy, Rose pozvedá baterku a prohlíží si děsivou scénu. Na míse si trůní zohavená vyschlá mrtvola se zvrácenou hlavou. Tělo obepíná několik svazků ostnatého drátu a konce vybíhají jako sluneční paprsky na všechny strany. Obraz zkázy doplňuje obrovský nápis načmáraný na stěně za mrtvolou: „Opovaž se, opovaž se, jen se opovaž." Rose zahlédne cosi čnícího z pootevřených úst. S krajním odporem a zvratkovou kyselostí ve vlastních ústech se pomalu přibližuje k tělu. Neprohlíží si mrtvolu, očima se soustředí na tajemný předmět. Nejistou ruku zvolna proplétá mezi ostnatými dráty směrem ke svému cíli. Ještě kousek, ještě kousek…má to! Letmo prohlíží předmět a schovává jej do kapsy.

Další ohledání záchodků neprozradí nic nového. Dětský pláč zmizel, holčička nikde není. S hlavou plnou otázek míří ke dveřím ze záchodu. Vchází do chodby, ovšem okamžitě se vrací a zabouchává dveře. Na chodbě stojí tři děsivé postavy v podivných mundůrech s ocelovými trubkami v rukách a bohužel si Rose stihli všimnout. Rose vytahuje z kapsy svazek klíčů, který předtím našla v kancelářích školy. Ruce se jí strašlivě klepou. Klíče ji nesmí upadnout, jinak ji zdržení může stát život. Zkouší první klíč. Nefunguje. Nervózně se přehrabuje svazkem a hledá ten pravý. Pomalu cítí, jak na druhé straně míří ruka ke klice. To by mohl být on. Klíč zajíždí do dírky, kulová klika se začíná pomalu otáčet. Cvak!

Dveře zamčeny, Rose se zděšeně o ně opírá zády. Prásk! Prásk! Dveře se prohýbají, tajemné postavy se je snaží z venku vykopnout. Prásk! Další rána, ještě chvíli a zetlelé dřevo to nemůže vydržet. Rose se modlí, doufá v pomoc, o které ví, že nemůže přijít. Prásk! Příští rána bude pro dveře ta poslední. Avšak co to? Rány vystřídal rychlý dupot několika párů bot, postavy nechaly dveře dveřmi a prchají. Proč? Za pár okamžiků je jasno. Celým městem se rozeznívá vysoký hlas sirény. To pravé peklo nastane až teď.

Policistka Cybil se stane oporou hlavní hrdinky

Kam nás dovede holčička teď?

Vyčerpaná Rose už nemůže dál

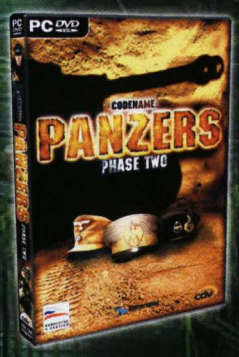
# Zažijte 2 roky prázdnin jen s Doupětem A získejte hru ZDARMA!

**Předplaťte si Doupě na 2 roky a získáte jednu z dvojice her Chrome: SpecForce a Codename Panzers: Phase Two**

## Chrome: SpecForce

**Běžná cena: 799 Kč**
**Cena pro vás: 0 Kč**
Nářezová akce, která vás zavede do kouzelného prostředí budoucnosti. Kromě silného příběhu a rozmanitého prostředí několika různých světů nabízí také bohatou hru více hráčů.

**Hodnocení: 8,0**




## Codename Panzers Phase Two

**Běžná cena: 999 Kč**
**Cena pro vás: 0 Kč**
Stop nudným strategiím z druhé světové války! Codename Panzers Phase Two nabízí vše, co jste si kdy přáli: nápaditou kampaň za několik různých stran, snadné ovládání i rozmanité prostředí v nadupané grafice.

**Hodnocení: 8,1**

# DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ JEN ZA 1 499 KČ (1 990 Sk)

**Ušetříte 679 Kč oproti nákupu na stánku!**

**+ PLNÁ HRA V KAŽDÉM ČÍSLE**

Dvouleté předplatné zahrnuje
- 22× časopis Doupě
- 22× 9 GB DVD nebo 22× 2CD s plnou hrou v každém čísle

Proč dvouleté předplatné?
- ušetříte 679 Kč
- máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky
- navíc získáte jako dárek skvělou hru Codename Panzers Phase Two nebo Chrome: SpecForce

# ROČNÍ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE ZA 888 KČ (1 299 Sk)

Roční předplatné zahrnuje
- 11× časopis Doupě
- 11× 9 GB DVD nebo 11× 2CD s plnou hrou v každém čísle

Nabídka platí pro všechny, i pro současné předplatitele.
Cenová nabídka platí do 31. 8. 2006, nabídka dárku (vybrané hry) platí pro prvních 200 předplatitelů. Dárek (vybraná hra) vám bude zaslán do 4 týdnů od zaplacení předplatného.

## Jak předplatit Doupě?

**1. Textovou zprávou SMS:**

**Verze s DVD** – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2 a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. **Příklad:** DO888! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

**Verze s 2CD** – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888CD, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2CD a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2CD) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. **Příklad:** DO888CD! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

**2. Telefonicky:** Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

**3. E-mailem:** Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

**Předplatné pro SR:** predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

*2leté předplatné je na 24 měsíců ode dne platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH*

# LOADING

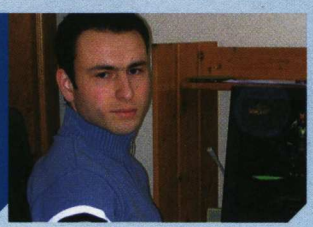
NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY ZE SVĚTA POČÍTAČOVÝCH I KONZOLOVÝCH HER

## VYPRAHLÉ NOVINKY

Zaběhnuté koleje herního života nelze snadno vykopat. Každý rok po nich uhání vlak pravidelných událostí, stejně jako letos – květnová E3, odhalení desítek interesantních projektů a následující sucho. Tam, kde se minulý měsíc výrobci s oznamováním nových her vymáčkli až na dno a my jsme vám informace zprostředkovali ve velkém speciálu, nyní nastává útlum. Kdo kutil nějaký zajímavý projekt, vyrukoval s ním na E3, teď jsou novináři odkázáni na recyklaci materiálů z výstavy a paběrkování na méně známých titulech. Ovšem i přesto se nám podařilo do novinek zařadit směsici velmi nadějných subjektů, které by byl hřích minout.

V první řadě čtenářům připomeneme staré bardy Stalker a The Witcher, kteří i přes svůj dlouhý vývoj mají čím překvapit a rozhodně nepatří do šrotu. Zejména prvně jmenovaný titul prošel výraznou restrukturalizací a měli bychom se jej po letech konečně dočkat. Pozornost si rovněž zaslouží PC verze konzolového RPG Jade Empire od mistrů žánru z BioWare, které se nejen dobře hraje, ale na nové platformě také nádherně vypadá. Songem pro herní menšiny se pak stane tradiční adventura Jack Keane nebo otevřená akce z jihoamerického drogového vesmíru White Gold. Konzolové novinky tentokrát upírají pozornost jak ke staré generaci (PS2 verze GTA: Liberty City Stories), tak do budoucnosti, ve které na hráče čeká již trochu otřepané Nintendo Wii se svou bojovkou Super Smash Bros. Brawl. Nintendo je na recyklování postav z vlastních her expert, věříme, že mu to opět vyjde na výbornou.

Velkou porci netradičnosti ukrývají zejména preview. Martin Zavřel čtenářům představí svéráznou parafrázi Katamari Damacy s primitivně geniálním ovládáním nazvanou Loco Roco. Naproti tomu Company of Heroes již vypadají jako konvenční a vysoce efektní válečná akce, pouze s tím rozdílem, že jde o strategii. Čestná místa pak patří zajímavému RPG, snažícímu se svézt na vlně Oblivionu, německému RPG Two Worlds, a graficky nadupanému pokračování oblíbené série Total War.



**MICHAEL STERN,**
vedoucí sekce Loading

## WHEN IT'S DONE!

Když se vývojář fláká, musí zasáhnout vydavatel a přimáčknout jej ke zdi. Většinou je tento akt spojen s vydáním řádně nedokončené a neotestované hry, ovšem někdy z toho mohou profitovat i hráči. Nebýt nátlaku THQ na ukrajinské tvůrce odkládané akce Stalker, zřejmě by hra definitivně upadla v zapomnění (bližší informace najdete v příslušné novince). Mnohem větší ohlas však vyvolalo prohlášení vydavatelské společnosti Take-Two, že pokud 3D Realms stihnou vydat Duke Nukem Forever do konce roku, vyplatí jim půl milionu dolarů jako prémii. Inu, příslib je to ctnostný, nicméně vývojáři Duka se při dotazu na datum vydání jako obvykle ohradili slovy „When it's done!", a opět tak poslali celý již deset let trvající fenomén do sféry snů.

10 Jade Empire
PC | XBOX 360
11 Pro Evolution Soccer 6
PC | PS2 | PSP | XBOX 360 | DS
12 The Witcher
PC

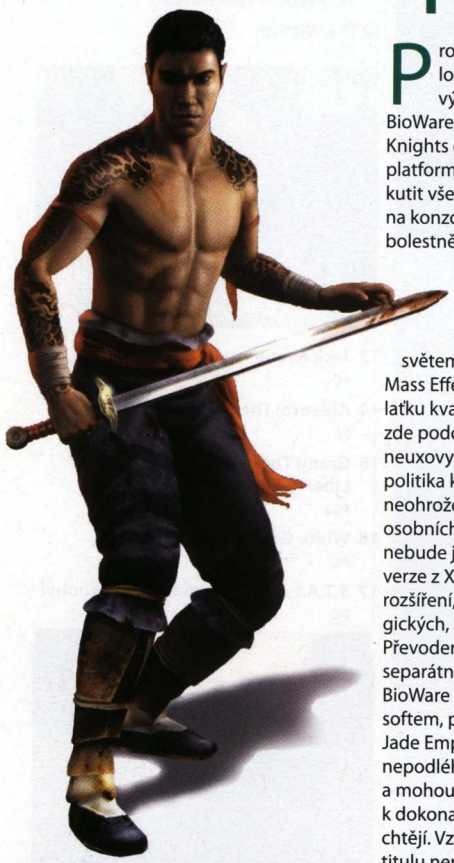
13 Jack Keane
PC
14 Alliance: The Silent War
PC
15 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
PS2
16 White Gold: War in Paradise
PC
17 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
PC

18 Super Smash Bros Brawl
WII
19 MotorStorm
PS3
20 The Wall
PC | PS3

PREVIEW
26 Medieval 2: Total War
PC
30 Company of Heroes
PC

32 Battlefield 2142
PC
33 Forbidden Siren 2
PS2
34 Two Worlds
PC | XBOX 360
35 Loco Roco
PSP

# Jade Empire



Pro majitele PC znamenalo velkou ztrátu, když se vývojářská společnost BioWare, autor Baldur's Gate nebo Knights of the Old Republic, k této platformě postavila zády a začala kutit všechny své projekty výhradně na konzolích. Opomíjení PC je o to bolestnější, když se jedná o produkty špičkové kvality – Jade Empire omráčilo příznivce RPG svým nádherně stylizovaným staročínským světem a připravovaný sci-fi titul Mass Effect nehodlá snížit vysokou laťku kvality ani o píď. Naštěstí se zde podobně jako v případě Molyneuxovy Fable úspěšně prosadila politika konverzí a Jade Empire si neohroženě razí cestu dobýt svět osobních počítačů. Portace navíc nebude jen obyčejným převedením verze z Xboxu, ale nabídne řadu rozšíření, a to nejen technologických, ale také přímo herních. Převodem z konzole byl pověřen separátní tým Gray Matter. Mateřská BioWare se nyní rozkmotřila s Microsoftem, původním vydavatelem Jade Empire, takže nyní autoři nepodléhají vydavatelským tlakům a mohou si dovolit hru cizelovat k dokonalosti tak dlouho, jak jen chtějí. Vzhledem k silnému jménu titulu nepochybujeme, že o nového vydavatele nebude nouze.

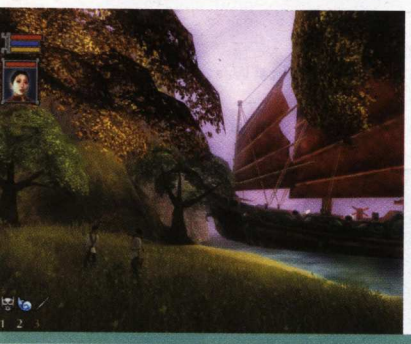
Neznalce na hru nalákejme stručným shrnutím. Jade Empire je epickým RPG viděným z pohledu třetí osoby, jež hráče pohlcuje v obrovském fiktivním světě čerpajícím z kultury staré Číny. K neobvyklým potvorám a hrdinům se přidávají efektní a rozmanité bojové styly, magie založená na tajemné síle „ki" a zejména hratelnost, která dokáže nenudit stovky hodin. PC verze odmění hráče za čekání přidáním několika nových bitevních stylů a velmi silných zbraní pro postavy, které dosáhnou na vrchol zkušenostního řetězce. Ze stylů jmenujme například techniku Iron Palm, která vizuálně připomíná sumo, nebo o něco svižnější Viper Style. Jednou z mála kritizovaných stránek původní hry byla nízká obtížnost, což se Gray Matter pokusí v PC verzi napravit jejím zvýšením a zároveň vylepšením umělé inteligence protivníků.

Mor konverzí zosobněný zpackaným ovládáním by měl být nyní zcela vymýcen vakcínou klasické kombinace kláves WASD a myši. Klávesnicí budeme ovládat pohyb a kouzlení, hlodavec se zase ujme režie nad souboji. Vizualizace Xboxu je již několik měsíců za zenitem, a tak majitelé silnějších PC jistě uvítají vysoká rozlišení, přidání nejmodernějších efektů jako vylepšeného efektu bloom nebo práce dynamického světla. Dokonce i textury mají být mnohem ostřejší a detailnější, ovšem engine se pokusí najít správný poměr energií jin a jang – jako doporučená konfigurace je stanovena rozumná sestava 1,8 GHz, 256 MB RAM a grafická karta podporující DirectX 9.0.

:- MS -:

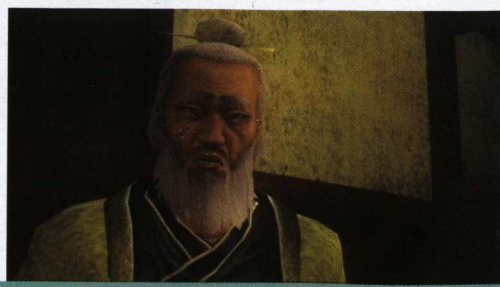
**Platforma** :- PC

**Žánr** :- RPG
**Výrobce** :- BioWare / Gray Matter
**Vydavatel** :- Zatím není
**Homepage** :- www.jadeempire.com
**Datum vydání** :- Konec 2006



## MASS EFFECT – BUDOUCNOST STARONOVÝCH RPG

BioWare je průkopníkem moderních RPG. Je vzrušující pozorovat, jak firma dokáže brilantně vypracovat jeden herní svět, zahodit jej a jít k novým, neprozkoumaným horizontům. Od středověké Baldur's Gate založené na pravidlech AD&D tvůrci přešli k Hvězdným válkám, staré Číně v Jade Empire a nyní pracují na hardcore sci-fi projektu Mass Effect. Ten se odehrává ve 23. století, kdy lidstvo konečně začalo kolonizovat vesmír a potkávat desítky druhů organických i mechanických obyvatelů sousedních planet. Galaktický mír je však na vážkách, a tak vír válečně diplomatických situací nasává hráče coby velitele Sheparda. S ním a jeho vesmírným křižníkem se vypravíme do odlehlých koutů vesmíru, abychom vykopali temné provazce spiknutí. To vše ve druhém čtvrtletí příštího roku exkluzivně na konzoli Xbox 360.



# DROBKY

## Need for Speed: Carbon

EA se konečně odhodlali k oficiálnímu ohlášení dalšího dílu závodní arkády Need for Speed, která vyjde na všech myslitelných platformách koncem roku. Podtitul Carbon je odvozen od kaňonu v Kalifornii a avizuje jednu z největších novinek – adrenalinové závody dvou vozů na úzkých horských silničkách. Celkový koncept hry by se však rozhodně neměl vymykat otevřenému prostředí posledních dílů.

Zdroj: GameSpot

## Gates nevěří pohybovým ovladačům

Zakladatel Microsoftu a jeden z nejbohatších lidí planety, Bill Gates, nevěří v úspěch pohybových ovladačů, které ve svých konzolích nové generace nabídly Sony a Nintendo. Podle něj a jeho zkušeností z ovladače Freestyler Pro právě od Microsoftu jsou sice podobná řešení fascinující, ale pro běžného člověka nepoužitelná. Málokdo totiž dokáže delší dobu držet ovladač ve stejné poloze a zabránit nechtěným pohybům ovládané postavy.

Zdroj: Gamasutra

## Základna pro fanoušky Nintenda

Společnost Conquest Entertainment, výhradní český distributor výrobků od Nintenda, spustila nové stránky, věnované nejznámějším platformám Gamecube, Game Boy, Nintendo DS a Wii. Stránky se zatím rozjíždějí, chybí několik odkazů včetně Nintendo Clubu pro věrné zákazníky. Brány do světa zábavy pro všechny fanoušky japonského výrobce mají několik adres – např. www.nintendods.cz.

Zdroj: Tisková zpráva

## Assassin´s Creed začátkem roku

Podle nejnovějších informací amerického Oficiálního PS2 magazínu vyjde jedna z nejlepších her letošní E3 Assassin´s Creed v Evropě počátkem roku 2007. Autoři dále prozradili, že počítají s možností kooperativních misí a později stahovatelným obsahem. Nic bližšího o hře, v níž bychom se měli ujmout vraha v dokonale živoucích středověkých městech, oznámeno nebylo.

Zdroj: Eurogamer

# Pro Evolution Soccer 6

Ačkoliv na fotbalu teoreticky není co vylepšovat, jeho počítačová zpracování si razí cestu herním průmyslem již drahně let a nevypadá to, že by se příval každoročně inovovaných pokračování zastavil. V současnosti drží žezlo virtuálních zelených trávníků japonská společnost Konami se svou sérií Pro Evolution Soccer, která na sebe na podzim upozorní již šestým dílem (v Americe bude nést označení Pro Evo Soccer 2007). Ačkoliv nyní se změnu do žánru fotbalových simulací pokouší vnést arkádová taškařice Sensible Soccer 2006, dnes je v módě realismus a nové Pro Evo rozhodně nepůjde proti proudu.

Konami chce hráčům tradičně nabídnout ještě poutavější, pohltivější a zejména svižnější hru než v minulém dílu. Toho nebude docíleno pouze věrnými pohyby fotbalistů, kterým do vínku přibude několik desítek animací navíc, ale také jejich chováním jak pod nadvládou umělé inteligence, tak hráčova gamepadu. Co se týká počítačem řízených spoluhráčů, budou nyní ještě lépe využívat výhodných pozic, nabíhat si na přihrávky a dokonce posunky ukazovat, kam by chtěli přesný pas dostat. Naproti tomu protivníci se naučí novými manévry obíhat naše obránce a klestit si cestu ke gólům. Autoři tvrdí, že ačkoliv bude ovládání Pro Evo 6 oproti předchůdcům snadnější a efektivnější, samotné skórování a přihrávání si vyžádá delší cvik a přesnost. Hra bude například kontrolovat, v jaké poloze je hráč v době přihrávky. Když tak stiskneme tlačítko střelby hned potom, co se náš svěřenec dostal k míči a navíc klopýtnul nebo odrazil nepřítele, míč odletí spíš na oběžnou dráhu ostřelovat šmejd z vesmíru než do branky.

Další novinky se týkají především nových módů jako „international challenge", který pošle hráčův národní tým po žebříčku utkání až k vrcholu a bude se tak nápadně podobat proběhnuvšímu mistrovství světa v Německu. Herní dobu si klade za úkol prodloužit generátor náhodných zápasů, který automaticky vybere hřiště a také složení obou soupeřících týmů. Volit bude z velkého počtu licencovaných celků – prozatím autoři uveřejnili bohužel pouze Itálii, Argentinu, Španělsko, Švédsko a Holandsko. Pro Evolution Soccer 6 vyjde na takřka všech současných platformách. Bude zajímavé sledovat, jak si jednotlivé verze (zejména ty pro handheldy) povedou.

MS

**Platforma**
PC, PS2, PSP, Xbox 360, DS

**Žánr** Fotbalová simulace
**Výrobce** Konami
**Vydavatel** Konami
**Homepage** www.konamijp/gs/game/we10
**Datum vydání** Leden 2007

# TOP 10

## TOP 10 CGI FILMEČKŮ VE HRÁCH

Pořádné renderované intro aby v dnešní době enginových animací člověk pohledal. Přitom technologie je již tak daleko, že vytvořit kvalitní, uvěřitelný CGI (Computer Graphic Imagery) film není pro partu šikovných grafiků žádný problém. Připomeňme si zásadní animované sekvence, které nám utkvěly v paměti.

**1 BLIZZARD** Fenomén Blizzardu začal u prkenných animací orků ve Warcraft 2, pokračoval přes revolučními filmečky protkaný Starcraft, až k filmové výpravným sekvencím v Diablu 2 a technicky brilantnímu intru World of Warcraft. V současnosti tvorba Blizzardu stagnuje a přesunuje se k frakci jeho bývalých zaměstnanců Flagship Studios (Hellgate: London).

**2 WARHAMMER: MARK OF CHAOS** Ačkoliv se strategie od Black Hole Entertainment teprve dokončuje, již nyní nás v E3 traileru ohromila neuvěřitelně realistickým soubojem drsného paladina se silami Chaosu. Krev stříká proudem, hrdina burcuje své vojáky – povinnost nejen pro příznivce Warhammeru.

**3 FINAL FANTASY** Renderované scény se nesou sérií Final Fantasy již od sedmého dílu, ovšem nejvyšší kvality dosáhly až s dílem desátým. Samostatnou kapitolu tvoří celovečerní snímky The Spirits Within a nedávné Advent Children, které jsou průkopníky dlouhometrážních CGI filmů.

**4 WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR** Warhammer si svým drsným světem bohatým na nejrůznější stvůry a mechanické obludy přímo říká o filmové zpracování. Intro ke strategii od týmu Relic je sice kratší, ale plné zuřivých skřetů se samopaly a bojových robotů, kteří tak krásně vybuchují po pozdravu naváděných raket.

**5 RESIDENT EVIL** Samozřejmě není řeč o průměrných filmových adaptacích herní série, ale doprovodných sekvencích z Resident Evil 2, Outbreak nebo Code: Veronica. Ty převedly na obrazovky atmosféru survival hororů plných zombií mnohem lépe než hollywoodské rádobytrháky.

**6 HEART OF DARKNESS** Poněkud zapomenutá, ovšem výjimečná plošinovka, která postavila celou svou výpravu na roztomilých a tuze vtipných animacích. Vydejme se do pohádkové říše plné magických tvorů a zachraňme ji v roli malého kluka před krvelačnými stíny!

**7 MECHWARRIOR & MECHCOMMANDER** Psal se rok 1995, když měli hráči možnost poprvé obdivovat monumentální souboj dvou obřích robotů v intru hry Mechwarrior 2. O několik let později převzal žezlo Mechcommander, který představil vynikající, takticky vypilovanou přepadovou akci robotů při vylodění na planetě Port Arthur.

**8 PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES** Strhaný princ se vrací domů a již u břehů Babylónu vidí zkázu své země v precizní polygonové grafice rozmlžené uměleckými efekty. Princův návrat, nečekaná oběť krásné Kaileeny, to vše prohlubuje temnou atmosféru třetího dílu série.

**9 COMMAND & CONQUER** Strategická řada C&C vždy vynikala svým spojením renderovaných animací a živých herců. Na bitevním poli si to rozdávaly futuristické tanky a helikoptéry, zatímco ve velících střediscích jsme mohli obdivovat herectví postav Kanea, Tanii nebo Yuriho v novějším Red Alert 2. Dočkáme se toho samého v připravovaném C&C: Tiberium Wars?

**10 ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE** Třetí díl fantasy série se rozhodl působit filmově na všech frontách. Použil hlasu i postavy Jeana Rena a navíc předvedl strhující intro plné démonických zrůd všech velikostí a druhů, které se impozantně rozkládaly pod čepelí hlavního hrdiny.

## METAL GEAR SOLID

**Žánr** :: Stealth akce
**Výrobce** :: Konami
**Vydavatel** :: SCEJ
**Rok vydání** :: 1998
**Platformy** :: PS, PC, GC

Celý herní svět s nadšením vyhlíží čtvrtý díl této slavné série, který již teď patří k nejpůsobivějším demonstracím výkonu Playstation 3. A to navzdory tomu, že dobrá půlhodina představených videí neukázala nic ze samotného hraní – pouze design a příběh. Jak je to možné? Více než jakákoliv jiná akční hra byl Metal Gear Solid vždy o příběhu – prezentovaném natolik kvalitní filmovou formou, že mu mohly a stále mohou závidět prakticky všechny hollywoodské velkofilmy. Díky strhujícím animacím, vybaveným skvělými nápady, kamerou i střihem, získal tvůrce MGS série Hideo Kojima přezdívku „režisér".

Na Vánoce 1998 vyvrcholila snaha Kojimova týmu o skloubení dvojice odvážných cílů. Jedním z nich bylo vytvoření akční hry, která by na rozdíl od všech ostatních hráče nutila respektovat nepřítele a snažit se vyhnout krveprolití, pokud to je možné. Realistický simulátor vojáka, ve kterém by hráč okusil bojiště vystavěné dle realistických zákonů a pravidel moderní války. Druhým cílem Kojimova týmu bylo přinést do hry filmovou atmosféru a příběh na úrovni nejlepších akčních snímků – inspirace hitem Skála byla tenkrát zřejmá. Oba záměry vyšly na jedničku a Sony získala jednou ze svých nejsilnějších herních značek. MGS založila nový žánr tzv. „stealth" akčních her, v nichž se vyplatí nepřítele spíše nenápadně obejít či se kolem něj proplížit, než se s ním přímo konfrontovat. A strhující příběh hry je díky svému obsahu i prezentaci dodnes oceňován jako nejlepší scénář, jaký byl kdy napsán pro počítačovou hru (což ještě prohloubil Američany řádně vylepšený remake pro Nintendo Gamecube v roce 2004).

O čem vlastně Metal Gear Solid byl? Teroristé se zmocnili vojenské základny na Aljašce a vyhrožovali odpálením jaderných hlavic. Hlavní hrdina s přezdívkou Solid Snake měl za úkol základnu infiltrovat a nukleární hrozbu zneškodnit. Ukázalo se ovšem, že teroristé nejsou žádní teroristé, nýbrž hrdinova bývalá vojenská jednotka… a prakticky všechno byla jedna velká lež. Na pozadí promyšlené konspirace se odehrávalo drama souboje bývalých přátel, tragická milostná zápletka a řada dalších ingrediencí epického příběhu. Stavební kámen této jedinečné herní ságy patří dodnes k tomu nejlepšímu, co si můžete zahrát.

:: MZ ::

## KDE JI SEHNAT?

**S pořádným kusem štěstí v bazarech**

# The Witcher

Herní adaptace románů Andrzeje Sapkowského se dostává čím dál tím více do časového skluzu. Autoři nicméně vždy vyrukují se zajímavou prezentací, která přiláká nové hráče, ukáže pokračující práce a dokáže kolemjdoucí přesvědčit, že stále má cenu se na titul těšit. Podobná ukázka oživila letošní E3 a dobrým znamením je, že kromě příznivců původních románů zaujala také řadu západních periodik.

Autoři poukázali zejména na morální dilemata bělovlasého hlavního hrdiny Geralta. Sapkowského svět je na hony vzdálen přeslazené fantasy se zjemnělými elfy a bodrými trpaslíky. Zde se všechny rasy melou v politicko-válečném sváření a krev teče proudem. Podobně temná atmosféra by měla prostupovat celou hrou. Navíc bude hráč nucen činit těžká rozhodnutí. V jedné části například chytí zrádného zlosyna a má na výběr – buď jej na místě zabije, propustí, nebo jej odvleče do pevnosti před tribunál zaklínačů. Pokud jej zabijeme, přijdeme o cenné informace, jež nás mohou dovést k postranním úkolům. Když jej ale naopak hráč propustí, padouch se spolčí se svými kumpány a zosnuje proti Geraltovi a jeho blízkým krvavou pomstu. Časově náročnou, ale nejmorálnější cestou bude žlosynovo předvedení před tribunál, jenž zlotřilce vyslechne za asistence několika mučících nástrojů a lektvaru pravdomluvnosti, a krev již nebude na hráčových rukou.

Opečovávaným dítkem autorů je soubojový systém. Že je rozdělen do módů strong, group a fast, tvůrci zveřejnili již v minulosti, nyní jsme však mohli spatřit jeho efektivitu a hlavně efektnost na první pohled. Spartánské ovládání si vystačí s myší. Levým tlačítkem Geralt útočí, pravým se kryje a provádí úhybné manévry. Navíc pokud klikneme poblíž herní postavy, uhne jen o pár palců. Stiskneme-li však tlačítko o kus dále, Geralt svižně uskočí daným směrem. Licencovaný engine Aurora dokázal všem postavám vtisknout nečekaně přirozené pohyby a sledování úderů mečem i palicemi je tak skutečnou potěchou pro oko fantasty. Inu, nezbývá než doufat, že hříva digitálního zaklínače za rok v květnu skutečně zavlaje na našich obrazovkách.

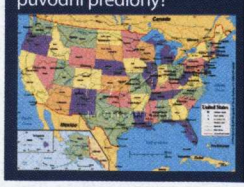
:: MS ::

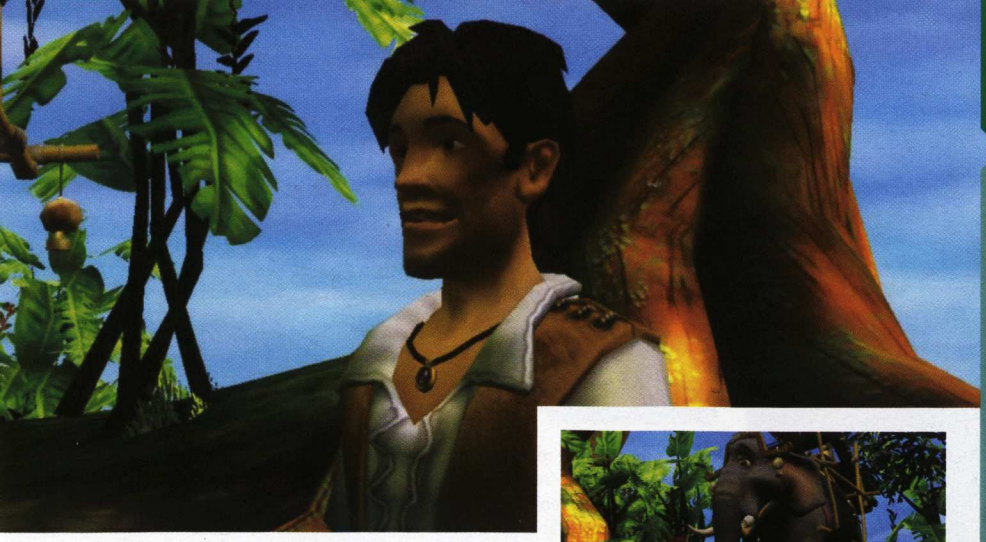
**Platforma** :: PC

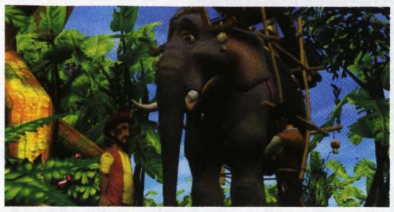
**Žánr** :: Fantasy akce/RPG
**Výrobce** :: CD Projekt Red
**Vydavatel** :: CD Projekt
**Homepage** :: www.thewitcher.com
**Datum vydání** :: Květen 2007

### BUDE HERNÍ ZAKLÍNAČ ÚSPĚŠNÝ?

U čtenářů knižní předlohy jistě, tedy pokud se skutečně naplní vize atmosférického RPG s dobrým soubojovým systémem. U nás, v Polsku a dalších středo- a východoevropských zemích má Zaklínač také silné jméno, ovšem co na to Západ? Pro něj je historie Geraltova světa velkou neznámou, přičemž CD Projekt si žádnou masovou marketingovou kampaň ve stylu Electronic Arts dovolit nemůže. Nicméně o hru se začíná zajímat i zahraniční tisk, což nejenže zvyšuje naděje na prodejnost, ale také seznamuje tamější obec se Sapkowského tvorbou. Bude to poprvé, kdy hra nakonec ovlivní prodejnost původní předlohy?







# Jack Keane

Německá firma Deck 13 letos příjemně překvapila příznivce adventur klasickým point & click dobrodružstvím Ankh. Cílem tvůrců vždy bylo přiblížit se legendám žánru, jakými jsou všechny díly Monkey Island a další, přičemž výsledky své práce dokonce konzultovali s tvůrcem Opičího ostrova, Ronem Gilbertem. Jejich nová adventura Jack Keane by se měla tvorbě LucasArts přiblížit ještě více. Egyptské zasazení z Ankh nyní vystřídá devatenácté století a hlavní hrdina Jack má fungovat podobně jako Indiana Jones – bude vtažen do víru podivných událostí, kterým se bude muset postavit svou odvahou a hráčovým důvtipem při řešení zapeklitých hádanek.

Hráč začíná v Londýně zcela prozaicky. Jack má jako neúspěšný lodní kapitán hluboko do kapsy, a tak přijímá nabídku neznámého podivína, aby jej diskrétně dopravil na tajuplný ostrov někde uprostřed Indického oceánu. Zároveň protíná hráčovu stezku krásná Amanda, která má na ostrov také namířeno a stane se na dlouhou dobu hráčovou femme fatale. Přípravy na cestu, poklidná plavba a rázem mixér neočekávaných událostí, na jejichž konci je jen ztroskotaná loď a Jack opuštěný uprostřed ostrovní džungle. Scénáristé nás provedou celou řadou zajímavých lokací ostrova a postupně odkryjí temné tajemství, po kterém pase záhadný cizinec a dokonce i Amanda. Ostatně s tou se hráč během své pouti několikrát znovu setká a v občasných pasážích se dokonce chopí jejího ovládání.

Jack Keane bude opět klikací adventurou v tom nejklasičtějším stylu. Autoři sice hovoří o mezihrách jako šplhání po stromech, balancování na větvích nebo boji s hadem blokujícím cestu. Všechny tyto prvky však budou mít charakter pouhého zpestření a neměly by od adventuristy vyžadovat rychlé reflexy a už v žádném případě ne hru na čas. Naopak se ke slovu dostanou mnohočetné hádanky. Titul by si měl hráče postupně vychovávat, takže se na počátku setkáme jen s jednoduššími puzzly, zatímco na konci hra náležitě přitvrdí.

Technické zpracování Jacka Keanea vychází z recyklovaného enginu Ankhu. Uplatňují se zde veselé pastelové barvy, a celá hra tak působí příjemně rozverným dojmem. Velký důraz kladou autoři také na profesionální nadabování všech postav, kterých má být kolem čtyřiceti. Staronová adventura vyjde zhruba za rok, skalní adventuristé se tak již nyní mohou pokoušet o vyřešení puzzlu k otevření šampaňského.

:: MS ::

**Platforma** :: PC

**Žánr** :: Point & click adventura
**Výrobce** :: Deck 13
**Vydavatel** :: CDV Software
**Homepage** :: Zatím není
**Datum vydání** :: 2. čtvrtletí 2007

## na co se těší...

Martin Demiger

### SUPERMAN RETURNS

Xbox 360, PC, PS2, Xbox, PSP, NDS :: Léto 2006

Dobrých her podle filmů je málo. Právě proto se Superman nachází na vrcholu mého žebříčku nejočekávanějších titulů – vývojáři se tentokrát (přestože za nimi stojí moloch jménem Electronic Arts) nechtějí pouze svézt na vlně popularity, kterou vyvolala nedávná premiéra snímku. Svědčí o tom fakt, že hra nevyjde zároveň s filmem, a vývojáři získají dostatek času, aby atraktivní téma kvalitně zpracovali. Autoři slibují atmosféru hodnou filmu, volnou ruku při plnění úkolů a neobvykle rozlehlý herní svět.

### WARHAMMER ONLINE

PC :: Jaro 2007

Můj černý kůň pro příští herní sezónu. Svět Warhammeru se konečně dočká online hry, která by měla směle konkurovat fenoménu World of Warcraft. Čekají nás klasické boje Aliance („ti dobří") proti Chaosu („ti zlí") ve známých prostředích. Bohatý výběr ras a povolání je zárukou dlouhotrvající zábavy. Na každé postavě by mělo být na sto honů zřejmé, k jaké rase (a povolání) přísluší. Trpaslíci nemají malé sekyrky, ale obrovské sekery. To by se mělo promítnout i do hratelnosti – čeká nás masivní online hra nejen žánrem, ale i zpracováním. PvP ještě nikdy nebylo zábavnější!

### MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

PC, Xbox, PS2, Xbox 360, PS3 :: Jaro 2007

Série Medal of Honor sice s přibývajícími díly ztrácí na lesku, Airborne by nás ale měl přesvědčit o opaku. Autoři mají připraven batůžek plný novinek. Lepší grafika, hratelnost, vynikající multiplayer… Největší invencí ale bude skákání padákem: většina misí začíná seskokem, jehož prostřednictvím můžete sami ovlivnit průběh mise. Seskočíte doprostřed bitevní vřavy, nebo na odlehlou farmu? Budete bojovat rovnou, nebo se budete muset k nepříteli složitě dostávat? Airborne přinese do válečných her volnost, kterou doposud postrádaly.

### CAESAR IV

PC :: Zima 2006

Při vzpomínce na kterýkoliv z dílů série Caesar musím zamačkávat nostalgickou slzu. Málokterá hra dokázala nabídnout tak propracovaný socioekonomický systém, díky němuž si hlavně třetí díl získal milióny příznivců. Brzy se možná vše zopakuje: v přípravě je čtvrtý díl, který si vzala na starost společnost Tilted Mill (Children of The Nile). Jistě půjde o kvalitní hru. Ale trochu se obávám toho, jestli se jí podaří zopakovat to, co jsem prožíval u Caesara III – i spánek musel jít stranou, na žebříčku hodnot bylo hraní přednější.

# Alliance: The Silent War

Hratelné ukázky rozptylují obavy lépe než biolit mračna komárů. Hratelnost je založena především na realistickém zpracování a chování zbraní. Každý z takřka dvou set kousků bude mít nadefinovaný svůj vlastní dostřel a počítá se dokonce i s gravitací a vlivem větru na letící projektily. Často se tak stane, že hráč u sebe sice bude mít arzenál větší než Arnold Schwarzenegger v jeho typizovaných filmech, nicméně ze samopalů a kulometů na odstřelovače sedícího o kilometr dál prostě nedostřelí. Pak přicházejí na řadu alternativní postupy. Povaluje se v batohu raketomet? Můžeme se pokusit rozdrtit základy vysokého minaretu, na jehož vrcholu odstřelovač patroluje, a ten se za dunivého rachocení impozantně zřítí k zemi. Nebo lze netradičně popadnout mrtvolu, vytvořit si z ní štít a pokusit se k věži přiblížit.

Novátorská nemá být pouze kampaň pro jednoho, ala především multiplayer se svými tzv. What if? scénáři. Ačkoliv tvůrci zatím neprozradili nic o použitých herních módech, na jedné mapě se proti sobě budou moci postavit armády ze zcela rozdílných časových období. Vybalancování zbraní a válečné techniky bude řešeno poměrem počtu vojáků – speciální americké jednotky s moderními tanky budou vždy čelit mnohonásobné přesile pěšáků s bajonety z první světové apod. Zdali se podaří ambiciózní nápady skutečně realizovat, se nedozvíme tak brzy – v současnosti hledá studio Windward Mark pro hru vydavatele.

MS

**Platforma** PC

**Žánr** Válečná akce
**Výrobce** Windward Mark
**Vydavatel** Zatím není
**Homepage** www.alliancethegame.com
**Datum vydání** Zatím není

Vojenské akce si většinou příliš nerozumí s originalitou. Lze vůbec přijít s novinkami ve hrách stavějících na zabíjení protivníků s pevně daným základem v realitě? Studio Windward Mark Interactive se však přesto pokusí v roli seznamky tyto dva pojmy sblížit a ve svém novém titulu Alliance: The Silent War představí hráčům celé století krvavého válčení na jeden zátah.

Přínosem tvůrců je právě ono prolomení fixace hry na jedno historické období. Silent War nás provede obdobím od první světové války až po současnost v atmosférické kampani, která se zaměří na blíže nespecifikovanou rodinu válečných veteránů. Příběh dává vzniknout konspiračním teoriím o stínových organizacích, jež se po celá desetiletí staraly o výběr vlád, řízení válečných konfliktů, podporování vzpour a obecně o celosvětový mocenský diktát. Že by realističtější verze konzolové ságy Metal Gear? Tak či onak budou prostřednictvím Alliance třímat v rukou zbraně vojáci z první a druhé světové, kubánští revolucionáři nebo třeba také současní Afghánci. Zpracovat tolik armád a modelů bitev (přeci jen se na počátku století válčilo jinak než dnes) v jediné hře je skutečně výzvou a je otázkou, jak se s problematikou tvůrci poperou.

# DROBKY

## Remake prvního Tomb Raidera

Vydavatelská společnost Eidos (SCi) hodlá oslavit desetileté výročí své hvězdné značky Tomb Raider publikováním speciální hry. Tomb Raider: 10th Anniversary Edition by měl být ve své podstatě remake prvního dílu, byť jej tvůrci označují za zcela nezávislý titul, který může zaujmout jak fandy, tak zcela nové hráče. Speciální remake má vyjít na PC, PS2 a PSP zatím neznámo kdy, deset let své existence však Lara oslaví koncem října.

Zdroj: Gamespot

## Xbox 360 požíračem energie

Server DX Gaming provedl začátkem června velice zajímavý test. Jeho redaktoři změřili spotřebu nejznámějších konzolí současnosti. Výsledek (největším žroutem je Xbox 360 se 165 W, původní Xbox spotřeboval 60 W, PS2 30 W) nepřekvapil. Zajímavější ovšem je, že Xbox 360 potřebuje nejvíce energie i ve vypnutém (stand-by) stavu. I vypnutý přístroj totiž spotřebovává 2 W, podobně jako PS2. Původní Xbox byl mnohem skromnější – stačilo mu 0,4 W. Oproti PC se však stále jedná o sympatická čísla.

Zdroj: DX Gaming

## Válku konzolí rozhodne Evropa

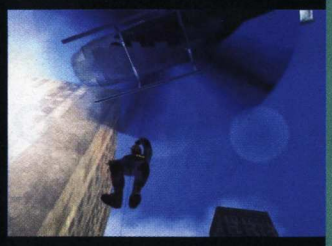
Japonský a americký trh je nasycený, a tak válku konzolí nové generace rozhodnou prodejní výsledky v Evropě. Myslí si to jeden z vývojářů Xboxu 360 Matt Lee. Podle něj jsou sice obě tradiční oblasti (USA, Japonsko) rozhodně důležité, jejich růstový potenciál je však nízký. Jeho slova korespondují s celkovou strategií Microsoftu, který se právě na podzim před uvedením PS3 bude snažit zaútočit i na východoevropské trhy.

Zdroj: Ars Technika

## NHL zůstává oběma konkurentům

Po roční pauze se letos opět dočkáme dvou různých hokejových simulátorů s NHL v názvu. NHL se dohodla jak se sportovními matadory z EA Sports, tak s jejich zdatnými konkurenty z 2K Games. Obou her bychom se měli dočkat na podzim na konzolích nové i staré generace. NHL 2K7 od 2K Games nicméně vyjde opět pouze na nich, PC hráči tak budou muset vzít zavděk hrou od EA.

Zdroj: Eurogamer



# Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Že by se tu na nás smál nový přírůstek do populární gangsterské série? Ne tak docela. GTA: Liberty City Stories se poprvé objevil na handheldu Sony PSP, kde sklidil velký úspěch. Jednalo se o předělávku třetího dílu, která hráče vsadila do stejného města. Ne každý však měl možnost si handheldovou verzi zahrát, a tak se autoři nedávno odhodlali k odvážnému kroku – vydat GTA: Liberty City Stories i pro konzoli PS2.

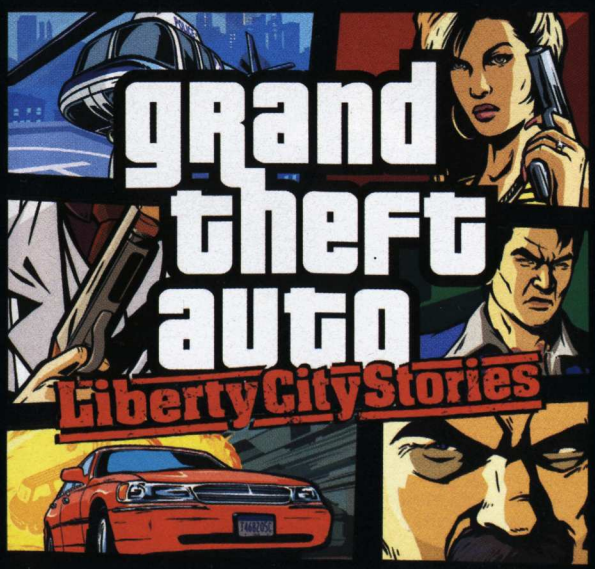
**Platforma** PS2

**Žánr** Akční
**Výrobce** Rockstar Games
**Vydavatel** Take2 Interactive
**Homepage** www.rockstargames.com/libertycitystories
**Datum vydání** Léto 2006

Náplň hry bude téměř shodná s PSP verzí, byť nás čeká několik novinek. I tentokrát se přesvědčíme o tom, že život gangstera není lehký. Hlavními činnostmi zůstanou úkoly typu „dojeďte na dané místo a zabijte všechny, co nepadli vašemu šéfovi do oka". Na řadu však přijdou i krádeže, automobilové honičky a další rozmanitá skladba „zakázek", které nás zaměstnávaly ve všech dílech GTA.

Nejvýraznějších změn dozná technické zpracování, které by mělo reflektovat změnu platformy z malého kapesního přístroje na velkou konzoli ovládanou gamepadem. Přesto je jasné, že se žádné vizuální veselice nedočkáme – stařičký Playstation už pomalu ztrácí dech a v porovnání s next-geny nemá šanci ohromit běžného hráče. Rockstar Leeds, pracující pod dozorem Rockstar Games, se tak pouští na tenký led.

Hra, která je sama o sobě konverzí, se bumerangovým způsobem vrací na svou mateřskou platformu. Zdejší hráči však už procestovali mnohem pokrokovějším světem San Andreas. Budou se chtít vracet do postaršího Liberty City? Dozvíme se ještě v létě.



# NA WEBU

aneb co se děje na Doupě.cz

## HERNÍ OBCHOD NA DOUPĚTI

Fronty, neodborná a neochotná obsluha, malý výběr a přemrštěné ceny. Přesně tohle se vybaví většině z nás při představě návštěvy obyčejného „kamenného" obchodu. Nyní již tyto nepříjemné představy můžete hodit s klidem za hlavu, neboť bychom vám velice rádi představili internetový herní obchod Shop Doupě.

Shop Doupě vznikl ve spolupráci herního webu Doupě a firmy HS-Technik, která již více jak 5 let úspěšně působí na internetovém herním trhu provozováním obchodu (X)zone a za tuto dobu stačila získat tisíce spokojených zákazníků.

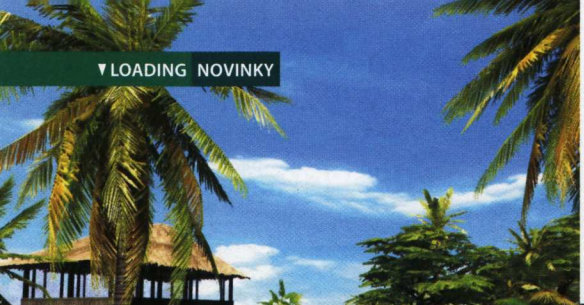
Že má nakupování v online obchodech hromadu výhod, si začínají uvědomovat zákazníci nejen ve světě, ale i v naší zemi. Odpadá výše zmiňované čekání ve frontách a tlačenicích, máte rychlý přehled o veškerém zboží, můžete vybírat svojí rychlostí a nikdo vás nehoní. To vše v klidu u svého počítače doma či v práci. Kromě těchto výhod nabízí Shop Doupě ještě další, díky kterým se z nakupování stává radost.

## JAKÉ JSOU NAŠE VÝHODY?

- Velký výběr zboží, čítající téměř 700 titulů na PC
- Předprodej, díky němuž vždy budete jedni z prvních v ČR, komu se daná hra dostane do rukou. U zboží v předprodeji je také možnost nechat si zaslat na email oznámení, až hra bude skladem
- Skvělé ceny. Ve většině případů o 100 – 200 Kč levněji než v klasických prodejnách a při speciálních prodejních akcí i mnohem levněji
- Hned po objednání zboží máte možnost objednávku sledovat v našem zákaznickém systému, jestli již je v expedici či na cestě
- Přehledné členění zboží podle žánrů
- Při objednávce nad 1 600 Kč poštovné zdarma
- Dárky k vybraným hrám (reklamní předměty, starší hry zdarma...)
- Sponzorování češtin, které zákazníci obchodu dostanou přednostně

## KDE NÁS NAJDETE?

shop.doupe.cz



boj s drogovými kartely, ty se snaží vyhladit místní indiány a ze vzniklého chaosu chtějí nejvíc vytěžit lokální podvodníci a další zločinci.

Přestože hráčova role v příběhové omeletě nebyla upřesněna, můžeme se těšit na stovky čtverečních kilometrů džungle a do ní vrostlých městeček, přesně v duchu Boiling Point. Při projíždění terénem by naše trpělivost neměla zavadit o jedinou nahrávací obrazovku. Naopak téměř na každém

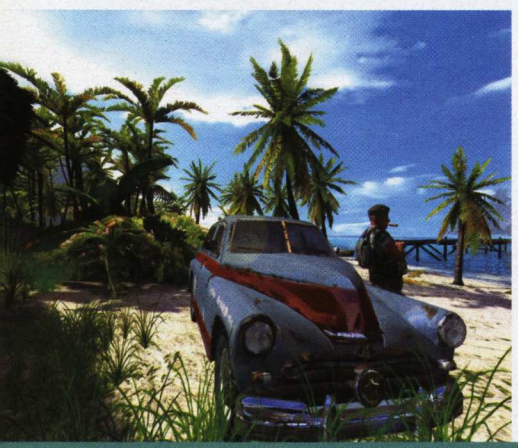
# White Gold: War in Paradise

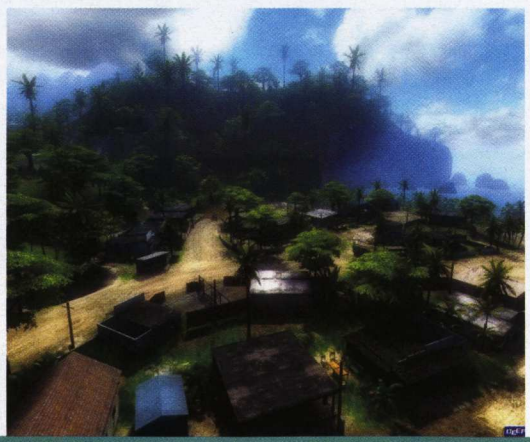
**Platforma** :- PC

**Žánr** :- Freeformová akce
**Výrobce** :- Deep Shadows
**Vydavatel** :- Play Ten Interactive
**Homepage** :- www.deep-shadows.com/en/projects.php?id=8
**Datum vydání** :- Konec 2007

Nová hra ukrajinského týmu Deep Shadows klame svým tuctovým názvem. Ten má tendenci evokovat budgetové tituly, nicméně pod pláštěm skrývá nepřímé pokračování nápaditě akce s prvky RPG Boiling Point, jež se vloni vyhnula masovému úspěchu jen díky neuvěřitelnému množství programových chyb a hardwarové náročnosti. Tvůrci se však poučili a cesta k lepším zítřkům je vydlážděna. White Gold nás podobně jako předchozí titul zavede do tropické džungle roku 2010, pod jejímiž stromy probíhá nekončící tichá válka. Revolucionářská vláda svádí marný kroku zakopneme o jednu z třiceti reálných, modifikovatelných zbraní, od mačet po samopaly a raketomety. Obrovský svět si žádá zahrnutí vozidel, kterých zde bude více než pětadvacet druhů. Pro začátek si hráč vystačí se zrezivělou popelnicí na čtyřech kolech, ovšem později bude moci osedlat i tank nebo helikoptéru. Vzdušná hratelnost, kdy budeme přijímat rozmanité úkoly od desítek postav náležících k několika herním frakcím, má šanci zaujmout stejně jako Boiling Point. Pokud se navíc autoři vyvarují technických chyb, mohlo by jít o žhavý tip!

:- MS :-





### CO NA TO PRECURSORS?

Precursors jsou druhým, mnohem ambicióznějším projektem týmu Deep Shadows, o němž jsme vás informovali v loňském říjnovém čísle. Mix akce s RPG se bude odehrávat v nedozírných prostorách celé galaxie, což na sebe váže přítomnost mnoha druhů prostředí – od džunglí přes ledové a písečné pustiny po městské kolonie. Základním předpokladem pro pohyb v tak rozsáhlém prostředí budou nejen pozemní vozidla, ale také vesmírné lodě, s nimiž budeme například demolovat rozměrné křižníky. Nebo na nich hráč může přistát a prozkoumat jejich nedozírné útroby. Zajímavě vypadají organické zbraně, jež budou mít podobu nejrůznějších potvůrek plivajících toxické sekrety a které bude nutné krmit. Na výsledek si však budeme muset počkat do září příštího roku.

# DROBKY

### UFO: Extraterrestrial za 39 dolarů

Zajímavý český projekt UFO: Extraterrestrial (nemající žádnou souvislost se sérií s UFO od Altar Games) se blíží do finální fáze vývoje. Tým již našel amerického vydavatele (Tri Synergy), který jej za oceánem vydá za „plnou" cenu 39 dolarů, partnera pro Evropu tvůrci stále hledají. Očekávají však, že dodrží avizovaný termín vydání – září 2006. Hra by měla být podobná původním dílům ságy X-COM.

Zdroj: Tiscali

### Football Manager 2007

Ani letos nenechají Sports Interactive své fanoušky na holičkách a neservírují jim novou verzi dosud nejpropracovanějšího fotbalového manažeru. Mezi největší novinky letošního ročníku patří možnost dlouhodobé spolupráce s malými celky. Vybraný tým využijete jako falešné „béčko" – k rozehrávání svých hvězd, testování talentů atp. Rozšířena bude rovněž komunikace s médii a hráči. Hra se na trhu objeví na PC, PSP a Xboxu 360 o Vánocích.

Zdroj: Eurogamer

### Betaverze Battlefieldu 2142 v srpnu

Přednosti nejnovějšího Battlefieldu vám představujeme v rubrice preview. Nevěříte futuristickému prostředí a slibům autorů? Pokud si budete chtít raději hru vyzkoušet na vlastní kůži, nemusíte čekat dlouho. Už v srpnu by se měl uskutečnit otevřený betatest, který by měl pomoci autorům vyladit síťový kód pod maximálním zatížením. Dočkáme se i demoverze, ovšem až těsně před vydáním, které je plánováno na podzim.

Zdroj: Eurogamer

### Průměrná doba HL:E1? 5 hodin

Díky distribučnímu systému Steam mají vývojáři z Valve k dispozici spoustu zajímavých statistik, se kterými se neváhají podělit i s hráči. Podle aktuálních čísel hrálo datadisk Episode 1 (recenze v minulém čísle) více než 800 000 hráčů, jen necelá čtvrtina jej však dokončila. Průměrná herní doba činila 5 hodin, přičemž tři čtvrtiny hráčů zvolily střední obtížnost.

Zdroj: Valve

# S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Ukrajinský Stalker je pro mnohé herní zombií, která se po uplynulých čtyřech letech od zveřejnění prvních informací dostává na přední žebříčky světového vaporware aneb slibných titulů, jež však nikdy nevyšly. To pobouřilo vydavatele THQ, který do hry již investoval slušné jmění a chce se nyní zasadit, aby gold verze dorazila do lisoven co nejdřív, nehledě na ústupky z původního plánu tvůrců. Kanceláře GSC Gameworld tak nyní obsadil producent vydavatele Dean Sharpe a ujal se přerodu revoluční RPG personifikace Duke Nukem Forever ve hru, která v budoucnu skutečně může spatřit světlo světa.

Stalker měl být původně vysoce komplexní simulací života v radioaktivní Zóně o rozloze 15 × 30 km, ve které hráč mohl spát, načerpávat síly jídlem, soupeřit s uměle inteligentními lovci v honbě za artefakty a využívat množství vozidel – zkrátka přitažlivé futuristické RPG s pořádnou dávkou akce. Časová náročnost tvorby takového kolosu však byla neúnosná, důsledkem čehož nyní titulu odpadla řada RPG končetin. Konečný produkt na sebe vezme podobu klasičtější, mírně skriptované akce odehrávající se v rozlehlém prostředí. Ovšem i ořezaný Stalker dokáže dle prezentací vypadat velmi impresivně!

Jako první padla za oběť umělá inteligence Zóny, která měla všechny své obyvatele, mutanty a lovce dirigovat v symfonii skutečného života, potravních řetězců apod. Jako důvod autoři uvádějí neschopnost vybalancovat takový systém. Počítačoví Stalkeři byli vždy o krok před hráčem, a příběhovou nit tak nebylo možné vůbec dokončit. Nyní využívají protivníci omezenou inteligenci pouze v bojích, jež budou tvořit primární výzvu pro jaderné speleology. Pod širým nebem se hráč utká především s nepřátelskými vojáky, kteří slušně využívají výhod svých zbraní i prostředí, kryjí se před hledím odstřelovací pušky a snaží se o týmovou spolupráci. Naproti tomu v temných kobkách, kde se atmosféra vojenské akce mění v survival horor, se setkáme s roztodivnými mutanty, jež budou nejvíce využívat výpadů ze tmy, úkladného stahování se do koutů a lákání hráče do radioaktivních jezírek.

Největší silou hry je realistická architektura opuštěných továren v okolí Černobylu. Cílem autorů je vyvolat pocit, jako by se hráč skutečně procházel po dezolátních východoevropských industriálních komplexech. Napínavému boji o přežití má přizvukovat i nedostatek nábojů s nutností okrádání mrtvých těl. Ovšem pozor, váhově i prostorově omezený inventář situaci značně komplikuje. Batoh patří k posledním RPG prvkům, jež ve hře zbyly. Odstraněna byla možnost spánku, takže zdraví budeme doplňovat pouze lékárničkami či jídlem, a velkých škrtů se dočkají i vozidla. Údajně s nimi umělá inteligence nedovedla příliš dobře operovat, takže majoritní část Stalkerova putování se bude odehrávat na dvou organických pahýlech. Na změny lze pohlížet rozpačitě, nicméně hra nyní dosahuje realističtějších měřítek než kdy dřív a má šanci brzy se objevit na pultech obchodů.

▪ MS ▪

**Platforma** ▪ PC

**Žánr** ▪ Postapokalyptická akce
**Výrobce** ▪ GSC Gameworld
**Vydavatel** ▪ THQ
**Homepage** ▪ www.stalker-game.com
**Datum vydání** ▪ 1. čtvrtletí 2007

# Super Smash Bros. Brawl

Platforma :: Wii

**Žánr** :: Bojovka
**Výrobce** :: Nintendo
**Distributor v ČR** :: Nintendo
**Homepage** :: Zatím není
**Datum vydání** :: 2007

Prezentace společnosti Nintendo se na E3 nesla ve znamení konzole Wii a jejího gyroskopického ovladače. Nezapomnělo se však ani na příznivce klasických gamepadů, a tedy i „všední" hratelnosti známé z Gamecube. Důkazem je Super Smash Bros. Brawl, pokračování úspěšné bojovky, mezi jejíž hlavní přednosti se řadila dynamická hratelnost a desítky postav.

Výjimečné prvky předchozího dílu nabídne i pokračování, v němž se prakticky nic nezmění. Kromě postav, které byly k vidění v původní hře, se dočkáme mnoha dalších populárních osobností. Potvrzena je přítomnost Maria, Waria, dokonce i pokémonů, Meta Knighta z Kirbiho, Zero Suit Samuse a dalších. Pokud u vás ani jeden z nich nevzbudil sympatie, vězte, že u Solid Snakea se pozastaví všichni. Ano, dámy a pánové, bude tam také!

Samotná náplň hry nebyla prozatím specifikována (pokud se nespokojíme s konstatováním „bude to něco jako posledně"), tudíž není zřejmé, jak na tom bude singleplayerová část a zda si spíše hráči opět neužijí více legrace v multiplayerovém klání. Jisté je to, jak budou souboje vypadat. Půjde o jakési 2,5D, tedy kombinaci 3D postaviček a 2D prostředí. Přestože na letošní E3, kde byla hra poprvé detailně představena, nebyla k vidění hratelná verze, při pohledu na grafiku nejeden přihlížející zíral s otevřenými ústy. Next-gen tituly už jsou takové. Bohužel, datum vydání doposud nebylo specifikováno. Hry se nicméně nedočkáme dříve než v průběhu příštího roku. Nezbývá než trpělivě čekat a doufat, že se Smash Bros. Brawl vydaří alespoň tak jako jeho předchůdce.

:: MD ::

## Překládáme marketingová lákadla reklamních letáků do češtiny!

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

## Jazykový koutek

### EIDOS O VYDÁNÍ REMAKU PRVNÍHO DÍLU HRY TOMB RAIDER K JEJÍMU 10. VÝROČÍ

**DOUPĚ KOMENTUJE**

Lara má fobii z rakví – nikdy nezemře. Když je již zřejmé, že řadová pokračování nemají šanci přijít s něčím novým, slečna Croftová začne vykrádat sama sebe. Neměl být náhodou poslední čtvrtý díl s přízviskem Last Revelation? Neměl být závěrečným výkřikem následující vzpomínkový díl Chronicles? Nemělo se nad sérií uzavřít víko hrobky po fiasku Angel of Darkness? Eidos se skutečně nehodlá vzdát svého dojného sudokopytníka. Po tom, co s odřenýma ušima úspěšně prošlo novodobé pokračování Legend, se firma opět odvážně dává na cestu mnohačetných pokračování značky Tomb Raider. Upadne připravovaný remake v kvalitě jako v minulosti jednotlivá pokračování a stane se jen nohsledem připravovaného třetího filmu s Angelinou Jolie? Nebo Crystal Dynamics konečně přijdou s něčím novým, co Laru postaví na její vrásčité polygonové nohy, byť předělávka mnoho prostoru nedává? Na druhou stranu první díl byl bez diskuse přelomový. A to nejen proto, že zpopularizoval 3rd person akce, ale především díky výborným hádankám a obrovským úrovním. Vidět to vše v next-gen grafice možná bude mít přece jen cenu.

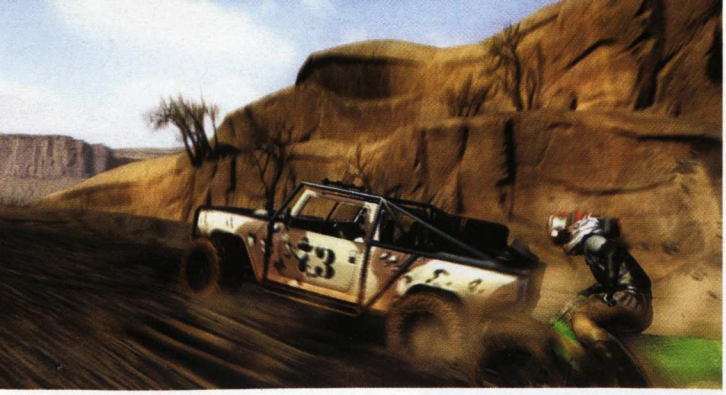
„Nový díl je vyvíjen týmem Crystal Dynamics, který nedávno vydal titul Lara Croft Tomb Raider: Legend. Naše 10. výroční edice hry Tomb Raider je vedlejším pokračováním, které má oslavit Laru i celý fenomén Tomb Raider. Zaujme nejen fanoušky série, ale také přiláká naprosto nové publikum."

### JOWOOD BUDE PROPAGOVAT GOTHIC 3 A THE GUILD 2 RYTÍŘSKÝMI SOUBOJI

„Najali jsme skupinu žoldáků stylizovanou do světa The Guild 2 jako poctu množícím se středověkým festivalům v Evropě, které přitahují milióny návštěvníků. Psanci ze Zwieseleburgu, kteří odvodili své jméno od 1 000 let staré pevnosti v Dolním Rakousku, budou bojovat a propagovat Gothic 3 a The Guild 2 na středověkých setkáních během léta. Za doprovodu manažera JoWooDu Ivana Ertlova budou návštěvníkům také poskytovat lístky do loterie, v níž mohou vyhrát unikátní artefakty z Gothic 3 / The Guild 2."

**DOUPĚ KOMENTUJE**

Němci jsou schopni všeho a podle zkušeností, jak dovedou organizovat herní setkání (viz stále populárnější Game Convention v Lipsku), věříme, že originální propagátorská akce bude mít úspěch. Škoda, že neuvidíme bojovat hrdiny z Gothic 3 na živo i u nás. Vtírá se ale otázka – pokud by podobný marketingový tah zvolila Bethesda se svým utajovaným Falloutem 3, procházeli by se ulicemi mutanti v Power Armor Mark III s těžkým laserovým gatlingem v rukou? Představa je to více než lákavá!



# MotorStorm

Nehostinná písčitá prostředí, rozblácené cesty, všude samý prach… říká vám to něco? Off-roadové závody jsou mezi herními tvůrci stále populárnější a MotorStorm by měl být jedním z prvních next-gen důkazů. Na nedávno proběhlé E3 jsme mohli zhlédnout několik ukázek, ze kterých si přihlížející publikum odvodilo jediné – tohle bude opravdu stát za to! Cílem snažení autorů je vytvořit pokud možno co nejreálnější prostředí, které reaguje na všechny okolní vlivy. Doslova a do písmene. Jak se jim to prozatím daří?

Hlavní tahák tkví ve stopách, které zanechávají všechna vozidla. Zapomeňte na pouhopouhé čáry po vozovce. Žádné vzorkované proužky, nic takového. Ještě před pár lety by slova o deformaci terénu po pneumatikách vozu zněla jako krásný sen. Nyní se stávají skutečností; MotorStorm nabídne nevídanou interaktivitu prostředí. Stačit bude jedna ostřeji vybraná zatáčka na mokré půdě a rázem se z pěkné polní cesty stane bahniště.

Přívětivá situace po prvním kole se může rázem změnit v hotové peklo. Kam že se poděla cesta? Už tu není. Namísto ní jen vyjeté pruhy hluboké asi půl metru. Je tudíž více než jasné, že díky tomu získají závody nový rozměr. Velkou roli bude hrát i volba vozidla, kterých bude několik druhů – počínaje bleskurychlými motorkami přes přizpůsobivé čtyřkolky a mohutnými trucky konče. Situace, kdy se budete v roli řidiče motorky prohánět po zabahněné cestě, vám nejenže upraví kombinézu tak, že si s ní běžný prášek neporadí, navíc bude stroj špatně ovladatelný. Naopak velkým vozidlům rozrytý terén nečiní problémy. Jejich slabinou se však mohou stát rovinné cesty, kde si buginy povedou o poznání lépe.

K pravým závodům patří také „pravé" bouračky. V tomto ohledu ale dojde k jisté změně. Pakliže do sebe přímo narazí dvě či více vozidel, přehraje se speciální animovaná sekvence ukazující jejich deformaci. Poté se kamera zpátky vrátí do hry, auta se obnoví a můžete v závodě pokračovat. Někomu se takové řešení zamlouvá, jiní jím zcela opovrhují. Nebudeme předjímat, přesto bychom uvítali řádnou demolici v reálném čase. Auta a motorky půjde přímo poškodit, jen když se o nějaký objekt otřete nebo do něj ťuknete.

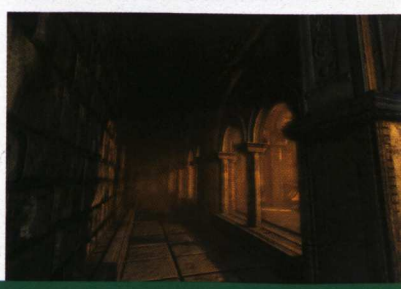
Potlesk si však zaslouží grafické zpracování. Při pohledu na dopo-

sud uveřejněná videa se přihlížejícím tajil dech. Reálně nasvícená prostředí, odlesky, prach, kouř… má cenu pokračovat? V čele s realistickou deformací terénu působí MotorStorm úchvatně, a to jsou práce na hře teprve v polovině. Velkou neznámou je datum vydání. Spekuluje se o příštím roce, nicméně na přesnější termín si budeme muset počkat.

▪ MD ▪

**Platforma** ▪ PS3

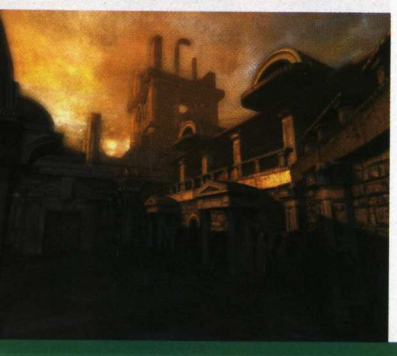
**Žánr** ▪ Závodní simulátor
**Výrobce** ▪ Evolution Studios
**Vydavatel** ▪ Sony
**Homepage** ▪ Zatím není
**Datum vydání** ▪ 2007



# The Wall

**Platforma** PC, PS3

**Žánr** Akce
**Výrobce** Burut
**Vydavatel** Play Ten Interactive
**Homepage** www.playten.com/eng/development.php?page=49&view=16
**Datum vydání** 1. čtvrtletí 2008



Střílečky Kreed nebo UberSoldier se v minulosti zařadily k lepšímu průměru, ovšem jejich tvůrce, ruské studio Burut, má již od svého vzniku mnohem větší ambice. K současným špičkám žánru by jej měla vynést nová otevřená akce využívající nejnovější technologie The Wall. Autoři si v ní zahrají s historií naší planety a vytvoří alternativní vesmír, ve kterém nás před třemi sty lety postihla ohromná katastrofa nazývaná Hněv Země. V důsledku okolností, o kterých se bude hráč dozvídat v průběhu hry, se přelily celé oceány, vyrostly nové vulkány a dokonce i samotné kontinenty se vydaly na vandr po tváři planety.

Vývoj však šel dál. Přeživší zbytky společnosti se spojily pod vlajkou nové celosvětové velmoci a vytvořily cyberpunkovou komunitu, jež se snaží co nejlépe využívat postkatastrofické trosky civilizace. Nic ale netrvá věčně, a tak se hlavní hrdina přidává k hnutí odporu (zvanému nápaditě Hnutí odporu) a zamotává se do víru událostí, jenž strhne hned několik dalších herních frakcí. Jak jsme naznačili, The Wall bude stylově otevřenou akcí, takže se budeme pohybovat ve volném prostředí, přijímat primární i sekundární úkoly a plnit je dle svých preferencí či svědomí. Šťávu nepovinným úkolům dodá systém reputace hráčova avatara. Čím slavnější se stane, tím více s ním budou NPC ochotna komunikovat a tím více zakázek mu bude nabídnuto. Při delším zkoumání apokalyptického světa narazíme také na řadu vozidel, ovšem hlavním lákadlem se mají stát zbraně a jejich komunikace s prostředím.

The Wall bude oblíbená u řidičů demoličních vozů, protože má hráči dovolit zničit téměř všechno. Nejen bedny a předměty poházené po mapách, ale také ochozy s nepřáteli, zdi, sloupy, střechy nebo dokonce celé budovy. Vše má být nicméně podřízeno fyzikálním zákonům, což se týká zejména efektů zbraní. Pistolí účinně rozbijeme okno, ale s betonovou zdí nebo třeba i stromem si neporadí. V takových chvílích se do našich rukou prodere raketomet, minomet a další z bohatého portfolia arzenálu. Objeví se zde futuristicky modifikované UZI, Desert Eagle nebo dokonce celé sety předmětů, jež po zkompletování odemknou zajímavé bonusy. Burut je autorem graficky poměrně zdařilých enginů a i prostřednictvím The Wall se chce přiblížit metám, jakou je třeba engine Unreal 3. Ukázky přímo ze hry prozatím nevypadají vůbec špatně, ovšem stále se jedná pouze o technologická dema. Na zjištění, jak se ruská akce skutečně hraje, si budeme muset ještě chvíli počkat.

MS

## Jednou větou

Nintendo DS bude brzy bohatší o internetový prohlížeč Opera – Japonci se ho dočkají již v průběhu prázdnin, informace o případném evropském vydání bohužel chybí.

Akce s RPG prvky Bioshock vyměnila Unreal engine 2.5 za verzi 3.0.

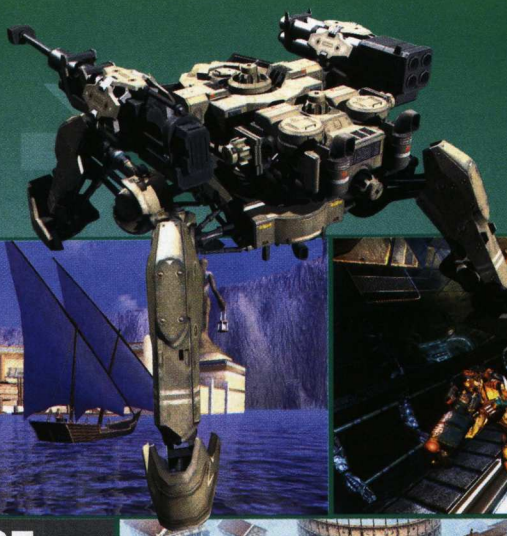
Nejen Lara, ale i série Settlers se dočká remaku, Ubisoft se rozhodl oživit asi nejpovedenější druhý díl v moderní grafice.

## ZPRÁVY

Brazilský útočník Adriano bude tváří nejnovějšího dílu Pro Evolution Soccer, NHL 07 zase vyrazí do boje s Alexandrem Ovečkinem, s nímž zkříží hokejku Joe Thorton, který bude propagovat NHL 2K7.

Call of Duty 3 definitivně nevyjde na PC, komentátoři nicméně nevylučují návrat série na počítače v příštím roce.

# Jízdní řád



## 11. 07.

Na pultech obchodů a stánků se objevuje **letní dvojčíslo Doupěte** s plnou hrou No Man´s Land a recenzemi aktuálních hitů Prey, Titan Quest, Half-Life 2: Episode One nebo Table Tennis, doplněné o jedinečné téma čísla (Kdo jsou dnešní hráči?) a letní speciál Hráčova rádce s užitečnými tipy na letní „herní" dovolenou.

## 12. 07.

Chromehounds (X360)
Prey (PC, X360)
Vanguard: Saga of Heroes (PC)

## 18. 07.

Miami Vice: The Game (PSP)
Warpath (PC, Xbox)

## 20. 07.

Atlantis Quest (PC)
NCAA Football 07 (PS2, PSP, X360)

## 24. 07.

Backyard Baseball 2007 (PC, PS2)
Civilization IV: Warlords (PC)
CivCity: Rome (PC)
Micro Machines V4 (NDS)
The Ant Bully (PC, PS2, GC)

## 25. 07.

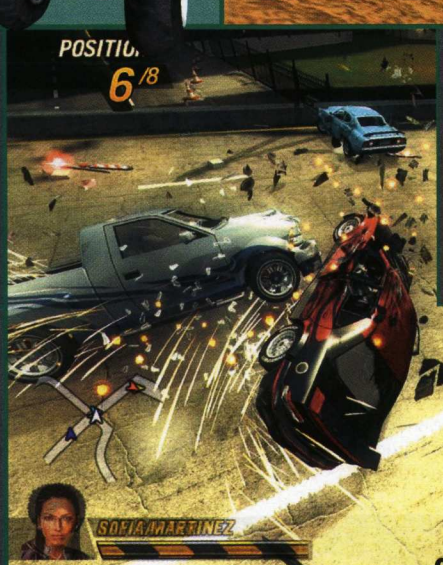
Tekken: Dark Resurrection (PSP)
Fuel (Xbox)

## 30. 07.

Formula One 06 (PS2, PSP)
Great Invasions (PC)

## 01. 08.

Mage Knight Apocalypse (PC)
FlatOut 2 (PC, PS2, Xbox)
Dungeon Siege II: Broken World (PC)
Super Monkey Ball Adventure (PSP)




## 04. 08.

SingStar Anthems (PS2)

## 08. 08.

Dead Rising (X360)

## 16. 08.

Harvest Moon DS (NDS)
Ninety-Nine Nights (X360)




## 21. 08.

Tenchu: Dark Secret (NDS)

## DOUPĚ ?

Po prázdninovém odpočinku přichází zářijové číslo Doupěte, jež kromě obvyklých rubrik nabídne recenze El Matador, Flatout 2, Dead Rising a další.

## 01. 09.

El Matador (PC)

## 05. 09.

# BLESKEM ZE SVĚTA HER

## RPG naruby

Není tajemstvím, že tvůrci dnešních her šetří s humorem jako se šafránem. Toho jsou si vědomi také autoři strategické série Age of Wonders, kteří se o pozornost hlásí svým novým počinem nazvaným **Overlord**. Ten by měl být rovněž zasazen do fantasy světa, nicméně tentokrát se jej autoři budou snažit zparodovat a poukázat na všechna ta zažitá klišé o chrabrých bojovnících a jiných neohrožených hrdinech. Žánrově by měl Overlord spadat mezi akční adventury, byť tu pár strategických elementů najdete. Ve hře se vžijete do tajemné postavy, která si díky nadpřirozeným schopnostem dokázala podmanit skupinky podivných kreatur. Ty vás budou během vašeho putování všude následovat a různě vám pomáhat. Datum vydání se odhaduje na druhý kvartál příštího roku pro PC a Xbox 360.

## Rybí agenti znovu v akci

Podmořští agenti jsou zpátky ve službě! Že se nechytáte? Řeč je o české logické hře **Fish Fillets** z dílny někdejších Altar Interactive (dnes Altar Games). Před časem byly ohlášeny práce na pokračování, v němž se opět podíváme na mořské dno, kde bude třeba splnit několik desítek náročných misí. Hlavní roli se ujme dvojice rybích agentů, kteří budou v závislosti na postupu hrou získávat nové schopnosti, a premiérově se ke slovu dostane i několik dalších živočichů, jako je například krab či šnek. Princip logické hry by však měl zůstat zachován, tudíž pokud se vám líbila původní hra, dvojka vás v tomto ohledu nezklame. Hra by měla vyjít koncem letošního roku.

## Sci-fi má jméno Ugo Volt

Milovníci sci-fi s vytříbeným vkusem, pozor! Servírujeme první informace o nadějně vypadajícím futuristickém thrilleru **Ugo Volt**. Ten nás zavede do daleké budoucnosti, kdy je nepřipravené lidstvo zastiženo globálními záplavami, které přežije jen procento celé populace. O moc začne usilovat hned několik silných korporací a vaše maličkost se vžije do role Ugo Volta, stroje-nadčlověka, který v sobě vinou chyby probudí lidské city. Spolu s ním se přidáte na stranu hnutí odporu a budete bojovat proti těm, jež vás stvořili. Ve výsledku by hra měla být nelineární akční adventura se silným příběhem a spoustou herních možností (několik desítek zbraní, ovladatelná vozidla aj.). Ugo Volt je směřována na Vánoce příštího roku, kdy by měla vyjít pro PC a Xbox 360.

**Michal Acler,** vedoucí sekce CD/DVD
Ten, co nerozumí ničemu, ale stejně tu pracuje

## Piráti z Karibiku brousí meče

Piráti z Karibiku byli jednou z mála her podle filmu, jejíž výsledná kvalita dělala svému vzoru čest. Souběžně s pokračováním filmu Truhla mrtvého muže vzniká i herní adaptace jménem **Pirates of Caribbean: The Legend of Jack Sparrow**, která by měla být humornou akční adventurou. Její náplň bude poplatná snímku, tudíž se v ní vžijete do role udatného piráta Jacka Sparrowa, jehož úkolem je plnit dobrodružné úkoly. Sem tam dojde na souboje s meči, jindy na tiché plížení nebo řešení drobných logických hádanek. Kromě jiného si na nás autoři připravili spoustu interaktivních lokací, počínaje lodními palubami, přes naoko opuštěné ostrovy až po rozpálené přímořské pláže. Hra by měla přijít na trh současně s filmem, tudíž ji můžeme čekat každým okamžikem.

## Star Trek jako MMORPG

Holdujete-li Star Treku a současně patříte mezi fandy MMORPG, měli byste zbystřit. Ve vývoji se nachází hra, která spojuje obě uvedené podmínky. Její název je **Star Trek Online** a zcela logicky navštívíte známá místa ze všech řad oblíbeného seriálu. Děj se bude odehrávat ve 24. století a na úplném počátku budete řadovým studentem Star Fleet Academy. Z tohoto postu se budete muset vypracovat až na hodnost admirála. To vám však zabere stovky hodin, kdy budete cestovat po tamějším světě, létat vesmírem v kosmických lodích, bojovat s nepřáteli, získávat zkušenosti a plnit kvanta úkolů, které pro nás autoři připraví. Vydání hry je naplánováno na příští rok.

## Kdo vraždil v Orient Expressu?

Již brzy se na naše monitory dostane další ze série her od AWE Games, kteří si dali za cíl převést do herní podoby věhlasná díla spisovatelky Agathy Christie. Před časem jsme tu od nich měli ztvárnění románu Deset malých černoušků a teď přichází **Vražda v Orient Expressu**, v originále Murder on the Orient Express. Hra bude (stejně jako její předchůdkyně) klasickou point & click adventurou, která bude notně čerpat ze své slavné předlohy. Ovšem s několika změnami. Hlavní postavou nebude Hercule Poirot, ale jeho kolegyně Antoinette Marceau. Drtivá většina dění se bude odehrávat na palubě vlaku jedoucího z Istanbulu do Paříže a vy budete nuceni v průběhu cesty vyřešit vraždu podivínského milionáře. Myslíte, že se vám to povede?

# BYZNYS

## Hledá se nevhodný obsah her

Až miliónové pokuty hodlá rozdávat sdružení Entertainment Software Ratings Board (ESRB, ekvivalent evropského hodnocení PEGI) v případě, že v hodnocených hrách objeví skrytou vlastnost hry, jež odporuje udělenému ratingu. Zpřísnění podmínek a sankcí je reakcí na skandály kolem Hot Coffee pro GTA: San Andreas a odhalených ňader v Oblivionu. Pokuta bude udělena v případě, že vydavatel v hodnotícím protokolu neseznámí ratingovou společnost s důležitou částí hry, která by mohla přímo či nepřímo ovlivnit její hodnocení. Opakované porušení pravidel bude mít za následek další zvyšování pokut, v extrémním případě pak rozvázání spolupráce, které je ale pro herní vydavatele nemyslitelné – obchodní řetězce v USA až na výjimky nepřijímají hry bez ratingu, nebo s hodnocením AO (Adult only, jen pro dospělé).

## Revoluční ovladač také pro Xbox 360?

Souboj konzolí nové generace nebude o maximálním výkonu a nadupané grafice. Jako vždy rozhodnou až samotné hry. Zatímco aktivita Microsoftu na poli připravovaných her rok od roku vzrůstá a řada exkluzivních titulů pro Xbox 360 slibuje nevídaný zážitek, na technologickém poli se softwarový gigant omezil na staré, zavedené mechanismy. Šéf Microsotu, Peter Moore, v nedávno uveřejněném rozhovoru připustil, že se herní oddělení jeho firmy zaměřilo na funkční vylepšení ovladače ke konzoli Xbox 360. Moore pochválil cestu, kterou se vydalo japonské Nintendo, a nepřímo přehodnotil stanovisko Microsoftu prohlášením, že jakákoliv inovace, která dokáže oslovit nehráče, jde dobrým směrem. Microsoft podle jeho slov na upravené, nebo zcela nové (názory se různí) verzi svého ovladače pracuje, bližší informace však nejsou k dispozici.

## NHL 07 a FIFA 07 poprvé v češtině

Příznivá zpráva pro všechny sportovně pozitivní: Česká pobočka vydavatelského domu Electronic Arts oznámila, že hodlá na český trh uvést své sportovní hry NHL 07 a FIFA 07 v kompletním českém znění s dabingem všech zápasů. Nelehký úkol nadabování hry byl v případě FIFA 07 svěřen dvojici Jaromír Bosák a Petr Svěcený, zatímco hokejoví příznivci uvítají hlášky z úst Petra Vichnara a Roberta Záruby. Obě komentátorské dvojice měly dostatek volnosti při výběru vhodných glos, a tak se dočkáme jak známých frází z televizní obrazovky, tak i netradičních novinek. V případě NHL 07 potěší také přítomnost české extraligy nebo řada funkčních inovací, jako je důraz na hru jeden na jednoho nebo nový systém kliček, jež bude možné spojovat do souvislých sekvencí. Celkově nás čeká defenzivnější hra a propracovanější manažerské možnosti v Dynasty módů. To vše v nadcházejících týdnech.

## Souboj konzolí na poli velikosti a rozměrů

Ne nadarmo se říká, že co je malé, je i roztomilé. Obrovské počítače plné desítek periferií dokáži zaplnit prázdný pokoj a to samé se dá říci také o nové generaci herních konzolí, jež by měla svými rozměry a celkovým objemem znatelně překonat své předchůdce. Jak dokazuje níže umístěné číselné srovnání, král bude opět pocházet od japonské Sony – Playstation 3 svým objemem více než dvojnásobně překoná klasickou PS2 a velkým rozdílem „poráží" také Xbox 360 od Microsoftu, jenž sám o sobě nepatří mezi drobečky. Až neuvěřitelná se zdá být přímá konfrontace PS3 a Wii – druhá jmenovaná konzole dosahuje zhruba jedné devítiny objemu jmenovaného soupeře.

**PlayStation 3** - 8726,9 cm³
**Xbox** – 7727,4 cm³
**Xbox 360** – 6616,9 cm³
**PlayStation 2** – 4179,1 cm³
**Gamecube** – 2656,5 cm³
**PStwo** – 978,9 cm³
**Wii** – 955,5 cm³

## Nejprodávanější hry ve Velké Británii (18.–24. června 2006)

1. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
2. 2006 FIFA World Cup
3. Dr Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?
4. Pro Evolution Soccer 5
5. Hitman: Blood Money
6. Lara Croft Tomb Raider: Legend
7. Nintendogs
8. Rise & Fall: Civilizations at War
9. Sensible Soccer 2006
10. Animal Crossing: Wild World

# STŘÍPKY:

Povedený start prožívá Nintendo DS Lite ve Velké Británii – za úvodní víkend se zde prodalo zhruba 35 tisíc kusů konzole, což odpovídá zhruba 40 % z 87 tisíc, které za stejné období dosáhlo původní DS. To vše v době světového šampionátu ve fotbale a bez silnější marketingové podpory.

Neúspěch masivně multiplayerové hry Auto Assault má za následek propouštění v austinské pobočce společnosti NCsoft – z původních 300 zaměstnanců dostalo výpověď nejméně 70.

Electronic Arts posilují. Součástí největšího herního subjektu se nově stává nezávislé studio Mythic Entertainment, tvůrce populárního MMORPG Dark Age of Camelot, které v současnosti pracuje na očekávaném Warhammer Online: Age of Reckoning. Cíl studia, nově vystupujícího pod názvem EA Mythic, zůstává stejný – tvorba online her.

Americký herní časopis GameInformer zveřejnil informace, podle kterých Electronic Arts oživují legendární značku System Shock – práce na třetím dílu již byly zahájeny, zhostil se jich vývojářský tým gangsterky Godfather.

Pouze v supermarketech, hypermarketech a na několika specializovaných místech najdete nově známou edici her Game4U. Ta již nebude k dostání v trafikách a na stáncích.

Microsoft odmítl spekulace, podle nichž plánuje snížení ceny konzole Xbox 360 ještě do konce letošního roku. Popřel to John Porcaro, manažer pro PR a komunikaci amerického Microsoftu.

President Nintenda, Satoru Iwata, prohlásil, že DS bude komunikovat s Wii bezdrátově a nabídne celou řadu zajímavých funkcí. Budeme tak moci využívat DS a jeho dotykového displeje k ovládání her, vyzkoušet si DS hry na obrazovce televize nebo získáme přístup ke službě DS Station, jež nabízí demoverze her ke stažení.

Indická vývojářská společnost FXLabs oznámila, že se jí podařilo získat tři miliony dolarů, které hodlá použít na tvorbu her. Chystá se tak prý stát největší herní společností v Indii. V plánu jsou zatím dva tituly pro PC.

**Kamil Gric**, šéfredaktor
Konečně poznal význam slov „nepracovní víkend"

# PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

## Nintendo představilo květinovou alternativu jménem Wii

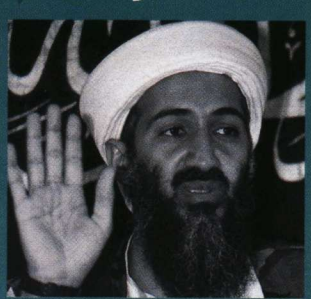
**TOKYO (fur)** – Dlouhé měsíce spekulovali fanoušci o finálním názvu nové domácí konzole Nintenda. Kódové označení Revolution samo Nintendo označovalo pouze za dočasné, a přestože by jej mnoho hráčů rádo zachovalo, situace nabrala úplně nový směr. Ještě před očekávaným oficiálním oznámením nového jména totiž Nintendo potvrdilo, že skutečný název Revolutionu bude… Wii!

Mezi hráči okamžitě zavládla vlna nedůvěry. „Co to vlastně má znamenat? Nestřílí si z nás Nintendo?" ptali se často na diskusních fórech. Aby firma složitou situaci vyjasnila, uveřejnila první oficiálních screenshot ovládacího rozhraní konzole Wii. Ihned měli všichni jasno. Wii je totiž zkrácené a zkomolené anglické slovo „weed", neboli „tráva" či také „marihuana". Velkolepé plány Nintenda jsou tedy nyní zcela odkryty a žádný analytik ani konkurent nestačí žasnout nad jejich genialitou. Nintendo si zjevně uvědomuje rozšířenost této lehké drogy ve světě, s trochou nadsázky se dá říct, že „hulí každý druhý", což pro Nintendo představuje obrovskou základnu potenciálních zákazníků. Proto svou novou konzoli cílí především na kuřáky marihuany.

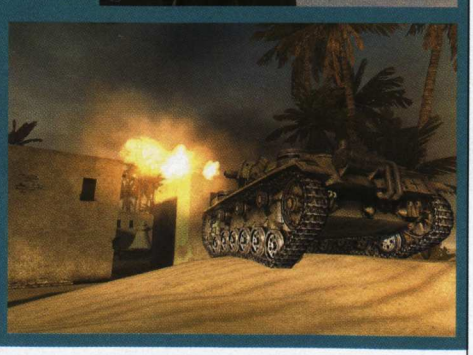
Wii se tedy stane první skutečně „next-gen" konzolí, daleko překonávající konzervativní Xbox 360 nebo Playstation 3. Slovo „Wii" zároveň připomíná anglické slovo „we" neboli my, čímž poukazuje na jednotu hnutí uživatelů marihuany. Jeden z prvních titulů, který se má na nové konzoli objevit, nese název Marihuana Reloaded. Revoluční ovladač nové konzole v něm umožní snazší zacházení s virtuálním jointem.

Už nyní má Nintendo usnadněnou cestu do zemí, jako je Mexiko, Švýcarsko nebo Nizozemí, kde je kouření marihuany legální. U nás se nová konzole dostala dokonce i do vysoké politiky, když se oficiálním mediálním partnerem Nintenda v propagaci konzole Wii stala Unie svobody.

## Al-Kajdá se modlí k Battlefield 2



**BAGDÁD, KÁBUL (pra)** – Podle aktuálních zpráv agentury Reuters se Usáma bin Ládin na popud svého pokrokového poradce Ajmána Zawahíriho rozhodl cvičit své svěřence z teroristické organizace Al-Kajdá pomocí lehce modifikované oblíbené multiplayerové hry Battlefield 2. Zawahiri byl stoupencem myšlenek islámského revolucionáře Saída Qutba, který chtěl za pomoci moderní západní vědy a techniky vytvořit nový typ moderního státu svázaného islámskými konvencemi, ve kterém by lidé byli ochraňováni před kulturou západního liberalismu. Usáma a Zawahiri na to jdou ale trochu jinak. Využívají produktů západní civilizace k tomu, aby cvičili své nejlepší zabijáky, kteří pak mají západní civilizaci donutit klesnout na kolena. Americký Senát proto nyní uvažuje o celosvětovém zákazu prodeje hry Battlefield 2, proti čemuž se samozřejmě bouří nejen liberální aktivisté, ale především vydavatelská společnost Electronic Arts.



## Stalo se:

✕ Kamil by se vám k tomu sám nepřiznal, ale my vám pravdu odhalit můžeme. Vězte, že na E3 se zdaleka nevěnoval tolik hrám jako spíš spoře oděným booth-babes. S některými i tajemně mizel do odlehlých prostor stánků. Inu, je to štramák!

✕ Náš konzolový specialista Martin Zavřel si výlet do USA užíval plnými doušky. Projevilo se to mimo jiné i tím, že bydlel v hotelu Hilton, popíjel výhradně Martini s olivami a po výstavišti za ním běhal osobní sluha s bagáží. Někdo si to zkrátka umí zařídit.

✕ Úplně jinak trávil čas v Los Angeles Martin Boček. Díky jeho plnovousu a vůbec celkově podezřelému vzhledu si ho zřízenci vyhlédli už na letišti. Ze strachu před tajnými zůstával i přes den v hotelu, odkud se ani na okamžik nehnul.

## Romero říká, že moddeři ničí herní průmysl

**DALLAS (pur)** – Nechvalně známý herní vývojář John Romero si posledních pár let dává dobrý pozor na to, co říká. Nedávno se ale na svém blogu ostře pustil do tvůrců herních modifikací. „Moddeři dnes ničí herní průmysl, kterému by naopak měli pomáhat. V roce 1993 jsme zbytečně dali k dispozici veškerá naše data podnikavým a ambiciózním lidem, kteří chtěli vědět, jaké to je, udělat svou oblíbenou hru ještě o něco lepší, a zkusit si, jaké to je být takovým polo-designérem." Jinými slovy, Romero se prostě zlobí na všechny aktivní, zkušené a především velmi úspěšné tvůrce modifikací, kteří dokázali své módy přetvořit do podoby samostatně prodejných produktů, jako je například Red Orchestra, zatímco on se musí pachtit se svými malými hrami pro mobilní telefony.

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

# OBJEV V SOBĚ KURÁŽ, KTERÁ PROMĚNÍ HRDINU V LEGENDU.

Vychutnejte si autenticky zpracované starobylé scénáře.



Utkejte se s hrozivými příšerami a mystickými monstry.

## TITAN QUEST™

OD SPOLUTVŮRCE AGE OF EMPIRES, BRIANA SULLIVANA A RANDALLA WALLACE, AUTORA BRAVEHEARTU, PŘICHÁZÍ ZBRUSU NOVÉ AKČNÍ RPG ZASAZENÉ DO MÝTICKÝCH SVĚTŮ STAROBYLÉHO ŘECKA, EGYPTA A ASIE.

Bohové hledají hrdinu, který dokáže zvrátit běh epických událostí a jehož činy rozhodnou o osudu lidí a bohů. Jste připraveni stát se hrdinou?

**V PRODEJI OD 14. SRPNA**

FANTASTICKÁ NÍZKÁ CENA **999** KORUN ČESKÝCH

Jste opravdovým hrdinou?
Dokažte to vyplněním našeho kvízu na **www.cdprojekt.cz/titanquest** a zajeďte se podívat na deset dní do Řecka s cestovní kanceláří **Hellas Tour**. Pro statečné dobrodruhy máme připraveny i další skvělé dárky!

The way it's meant to be played NVIDIA

POWERED BY gamespy

IRON LORE

THQ

hellas tour www.hellastour.cz

CREATIVE

CDPROJEKT

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

# Medieval II: Total War

Moc je faktor, který umožňuje vykonávat něčí vůli i přes odpor druhých, bez ohledu na podstatu, z níž tato možnost pramení

*Max Weber, Základní koncepty sociologie*

Principy moci mohou být různé. V pravěku měl moc ten, kdo uměl rozdělat oheň, o něco později ti, kteří dovedli udat své nové náboženství větším masám. Dnes se mocnými stávají lidé s nejvíce rozeklaným jazykem, přes nějž, chudáka, mnohdy projde tolik blábolů, že by si trapně připadal i Homer Simpson. Ve středověku však znamenala moc více než dnes. Schopnost velet desetitisícovým armádám, jediným slovem poslat celé národy na smrt a provádět brutální masakry ve jménu božím. Právě odtud čerpá série Total War svou popularitu – dává hráči možnost okusit sladkou vůni moci v prudce hratelném koncentrátu tahové strategie s důrazem na plánování a filmovými 3D bitvami v reálném čase.

**TISÍCE LET TOTÁLNÍCH VÁLEK**

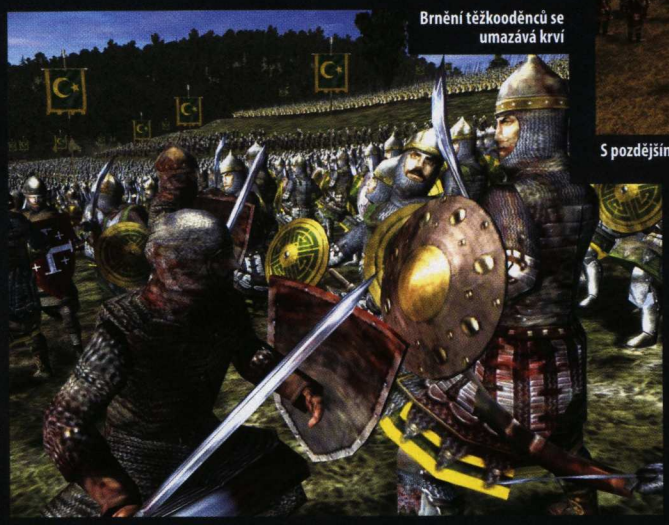
Jednotlivé mutace herní série od Creative Assembly již osobitě zpracovaly téma starého Japonska (Shogun, 2000) a Říma (Rome, 2004), ovšem zaslouženě největšího ohlasu doznal totální středověk alias Medieval: Total War vydaný v období mezi oběma jmenovanými tituly. Důvod je zřejmý. Japonsko i Řím jsou jistě atraktivními tématy, nicméně Říše vycházejícího slunce je Evropanovi geograficky i stylově vzdálená a kdysi mocné impérium bojovných Římanů je dávnou minulostí. Naproti tomu středověk zůstává nevyčerpatelnou studnicí desetiletých válek, krvavých střetů, hrdinů, rozmanitosti vojenských jednotek a zdokumentovaných podkladů plných intrik mocných panovníků, které známe a tvůrci na nich mohou stavět. Přesně takový byl první Medieval a stejně komplexní kostru nalezneme i v jeho pokračování. To ale nyní zabředne do přitažlivé historické látky ještě hlouběji a hodlá ji vylíčit co možná nejrealističtěji. Nedopomůže mu k tomu pouze výkon dnešních počítačů, ale také rozšířený tým australských tvůrců, kterých je nyní rovných čtyřicet, což tvoří zatím nejpočetnější tým programátorů, návrhářů a grafiků v historii Total War.

> V podání Medieval II není hrad jen kamennou hranatinou, kam se naštosují pěšáci a střílejí po nepřátelích vším, co najdou uvnitř

**Platforma** :· PC

**Žánr** :· Komplexní historická strategie
**Výrobce** :· Creative Assembly
**Vydavatel** :· Sega
**Homepage** :· www.totalwar.com
**Datum vydání** :· Prosinec 2006

I vojevůdci museli řešit dopravní zácpy



Brnění těžkooděnců se umazává krví

S pozdějším obdobím přicházejí i střelné zbraně

**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Trápí počítač emulátory PSX

Lehký vývoj a puntičkářské vypilovávání detailů – taková je dnes cesta při tvorbě pokračování. Medieval II nebude revoluční, alespoň ne po stránce konceptu. Hráči je opět nabídnuta strategická mapa Evropy rozdělená na dílčí provincie, po které se budou v tahovém režimu pohybovat figurky reprezentující mnohačetné armády, generály, překupníky a diplomatické vyslance. Tradičním vizuálním lákadlem jsou mohutné bitvy navazující na střet dvou a více vojsk, které nyní skutečně mohou konkurovat hollywoodským spektáklům.

Avšak to vše známe z minula. Co nabídne hra navíc? Předně to bude dotažení všech ekonomických, politických i vojenských principů k dokonalosti, zcela nové možnosti při správě provincií a zejména rozšíření záběru z kopyty udusaných polí provařené Evropy a Blízkého východu. Medieval II se podobně jako Age of Empires 3 obrací k Americe, byť nám hra kvůli historické přesnosti přiblíží pouze malé území nového kontinentu. Rytíři tak nebudou objevovat naftová pole na Aljašce, ale prokřižují jen Brazílii a oblast Karibiku, ve kterých se autoři pokusí co nejvěrněji zobrazit tehdejší reálie a zasazení.

## KRÁLEM EVROPY ZNOVU A LÉPE

Tahová strategická část otevře počítačovým vladařům v duchu celé série řadu možností, jak se poprat s dvaceti národy, od povinných Angličanů přes Araby, Svatou říši římskou až po novosvětské Aztéky. Hráč bude moci spolupracovat v historií inspirovaných scénářích také s hrdiny typu Richarda Lví Srdce, sultána Saladina nebo Johanky z Arku. Vedle tradiční machinace s vojsky a k nim přiřazeným generálům bude posílena především úloha jednotlivých provincií a jejich specializace. Některé, jako například Řím, mají předpoklady k výnosnému obchodování a bylo by nesmyslné využít je pro rekrutování vojáků. Místo toho zde hráč může postavit své sídlo, a nadobro tak definovat tuto část mapy jako hlavní zdroj příjmů.

Jiné provincie naopak vyniknou produkcí vojáků, další jako předsunuté bašty, kde bude záhodno vybudovat pevnost, zakopat se v ní a držet ji zuby nehty a možná i kopyty, když bude dost peněz na kavalerii. To si obratem vynucuje pečlivější strategické plánování. Jak ubránit svá centra obchodu? Postoupit nepříteli výhodnou obrannou provincii se silným opevněním a stáhnout se do nechráněného zázemí?

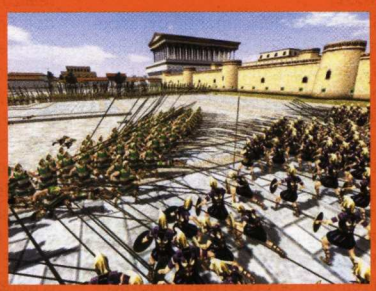
Středověcí vladaři se však nekoupali pouze v krvi, ale také v pergamenech. Totálního vítězství bude možné dosáhnout rovněž stále populárnější diplomacií. Má moci chtivý hráč v seznamu potomků krásnou princeznu? Není nic jednoduššího, než ji provdat za sousedního panovníka, a zajistit si tak spojence. Nebo ji vyšleme v roli politické kurtizány za hranice, ať svede generála, jenž zrovna táhne s vojskem na naši krajinu. Pokud se akce podaří, velitel i s vojsky se přidá na naši stranu. Ovšem pozor! Situace může dopadnout i zcela opačně – generál svede princeznu a poměr sil je rázem na vážkách. Každá významná postava má totiž své statistiky jako svádění nebo charisma na určité úrovni. Když se pak setká se silnějším protivníkem, může prohrát.

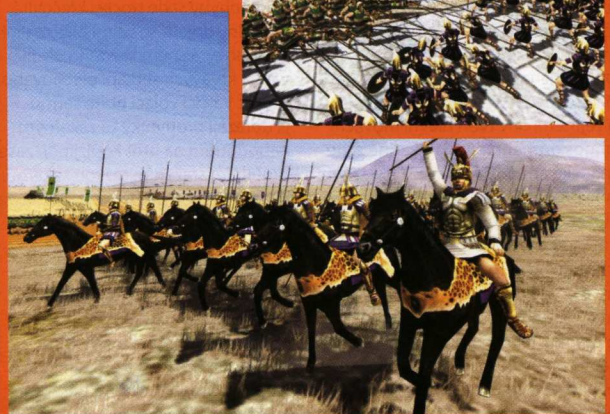
Podobná situace panuje u náboženské diplomacie. Hráč může vyslat kardinála, aby obrátil na víru bezbožné pohany, což se mu s největší pravděpodobností povede. Když se ale střetne s islámem a jeho víra nebu-

### ROME: TOTAL WAR – ALEXANDER

Vedle zbrusu nové porce středověku v Medieval II připravuje Creative Assembly na letošní léto také expanzi zatím posledního dílu série Total War s přízviskem Rome. Alexander bude dostupný pouze stažením přes internet za velmi příznivou cenu necelých patnácti dolarů a hodlá se částečně svézt na popularitě nedávného stejnojmenného velkofilmu Olivera Stonea (i když o slově popularita by se v tomto případě dalo polemizovat).

Základem bude výpravná kampaň za Alexandra Velikého, který má sto tahů, aby sjednotil řecké kmeny a následně vytáhl do Asie. Mise budou tentokrát prudší, s velkým důrazem na rychlý postup směrem na východ. Diplomacie se tím dostane do pozadí a vystřídají ji líté boje, které údajně dosud nikdy nebyly tak kruté. Alexandr bude bojovat proti Peršanům, Egypťanům a Indům, přičemž každá strana se představí s novými jednotkami (jezdci na slonech, lučištníci, falangy) a ty budou hráče pravidelně přečíslovávat v počtu vojáků na bitvu. Jako bonus přinese přídavek několik významných Alexandrových bitev převedených do virtuálna. Co víc si přát za tak nízkou cenu?





Až tam dorazíme, pořádně si naolejujeme brnění

> Angličtí lukostřelci se obestaví hradbou ostrých kopí, takže si na nich jízda vyláme zuby

de dostatečná, protivník jej klidně asimiluje a konvertuje na svou stranu. Nicméně ani tak nebude nic ztraceno! V Medieval II se představuje nový model obchodníků, jenž potvrzuje rčení o jednoduchosti a síle. Přestrojeného obchodníka hráč pouze vyšle do provincie, která je hlavním nepřítelovým zdrojem surovin, a záškodnický kupec se usadí na onom kýženém políčku mapy, načež mu zákeřně pustí žilou do našeho měšce.

### S NALEŠTĚNÝM BRNĚNÍM DO BOJE!

Strategické složky mohou být sebesofistikovanější, ovšem tvář titulu dávají megalomanské bitvy v reálném čase. Mnoho hráčů si oblíbilo sérii Total War právě kvůli nim, a to i přesto, že se vždy daly přeskočit a umožňovaly nechat si automaticky a celkem rozumně vygenerovat výsledek. Zde by bylo ignorování bitev hříchem – právě do nich vkládá Creative Assembly největší úsilí a zejména ony tvoří hlavní inovační přínos druhého dílu. „Již žádné schematické armády, kdy se po placatém poli prohánějí jen hranaté formace složené z naklonovaných vojáků", zní motto tvůrců. Díky od základů přepracovanému enginu budou nyní bojiště plastická, posetá rozmanitými stavbami a přírodními útvary, ovšem ještě rozmanitější mají být samotné postavy. Dříve jsme na první pohled rozeznali lehkou kavalerii od těžké, nyní se budou lišit i jednotliví jezdci v rámci skupiny.

Tvrzení, že každý voják bude vypadat zcela jinak, jsou ale mírně nadsazená. Modely postav a základní textury brnění jsou si podobné a je to až barva štítů, přilеb nebo tvář a střih vlasů, které hráčovy jednotky odlišují. V průběhu bitvy se budou rozdíly mezi vojáky dále prohlubovat – lesk ocelových plátů zajde v krvi, bojovníci rochnící se v blátě si budou koledovat o mycí linku a na pancířích se začne objevovat jeden šrám za druhým. Aby byl hráč motivován nazoomovat s volnou kamerou až na tváře bojovníků, budou se jejich obličeje kroutit vztekem, strachem a dokonce i únavou. Vyčerpané, pajdající mužstvo nepřítele poznáme na sto honů a je na nás, zda jej necháme zmátožit, a ohrozíme tak pozdější průběh bitvy, nebo na něj pošleme kavalerii, aby si bez rizika zahrála kuželky.

Vizuální rozmazlování čile pokračuje přes věrnou animaci postav realizovanou pomocí modelů rag doll. Epické scény rozběsněných ořů, kteří se valí bitevní plání jako živoucí lokomotivy, aby se zařízli do formace zoufalých pěšáků, jako by si odskočily z Pána prstenů. Alespoň tak to slibovali tvůrci, a přestože v praxi jsou pohyby stále trochu křečovité, výsledný dojem se velmi blíží realitě a je sladkým snem každého obdivovatele krvavých setkání plechového druhu. Válčící vojáci hbitě šermují, dorážejí protivníky tu zákeřným nabodnutím na hrot kopí, jinde zase brutálním sražením těžkou sekerou. Když jejich sok padne, rozhlédnou se kolem a vyrazí k další oběti.

### DOBÝVÁNÍ KRÁVAMI

Dobrý vojevůdce vždy dokázal využít výhod území. Medieval II konečně představí mapy plné kopců, útesů, lesů a zužujících se kaňonů, které znuděné geologické procesy stvořily jen a jen kvůli krvavým přepadům. Středověké pokračování má navíc výrazně pokročit v umělé inteligenci, která bude okolní prostředí konečně rozumně využívat. Na okraje kaňonu tak usadí své lučištníky, zatímco se bude hráče snažit nalákat do jeho hrdla. Při předváděcí ce dokonce počítač stahoval své jednotky před nepřátelskými střelci do lesa a snažil se dostat se jim bezpečně do zad.

Hbitý lehkooděnec má navrch

Komplexní města konečně ozvláštní pusté mapy

Při taktických peripetiích bude hráč moci využít vesnické statky nebo celá opevnění korunovaná bytelnými hrady. Takový hrad není v podání Medieval II jen kamennou hranatinou, kam se naštosují pěšáci a střílejí po nepřátelích vším, co najdou uvnitř (např. krávami a trójskými králíky, viz Monty Python a hledání svatého grálu). Zde je pevnost obehnána několika liniemi hradeb, a tak si hráč bude muset rozmyslet, na které slabé místo nasadí katapulty, výbušniny nebo v pozdějších částech děla. Právě to ve spojení s umělou inteligencí má vlít do bitev novou krev a dle tvůrců by se skutečně nemělo vyplatit nechat si generovat výsledky počítačem bez boje.

Ve středověku trvalo vybudování armády desítky let, počítačoví rytíři však vyrostou během hodin. Hra se stane o něco svižnější než její předchůdci, ovšem co až bude pokořena Evropa i s okolními zeměmi? Kampaň v sobě zahrne vyzývavý závod o dobytí Nového světa, který ale bude vyžadovat zcela odlišný strategický přístup. Jednak je přeplavení jednotek přes Atlantik nesmírně drahé a dovolit si ho mohou jen ty nejbohatší státy. Na druhém místě problémových položek je boj v cizím prostředí neprostupné džungle, kde si kavalerie připadne jako auta v pražské zácpě v pátek odpoledne (nehledě k tomu, že ji ze skrytu stromů budou ostřelovat aztéčtí bojovníci). Nicméně se správným složením vojska nebude vítězství nemožné. A že je z čeho vybírat – herní archiv nabídne 250 různých typů jednotek. Řada z nich se bude lišit jen kosmeticky, některé však vyniknou zvláštní dovedností. Angličtí lukostřelci nejenže udělají z nepřítele jehelníček, ale také se mohou před bojem ve stylu Statečného srdce obestavit ostrými kopími, takže si na nich cizí jízda vyláme zuby.

## HISTORICKÝ KOLOS

Poslechová stránka má dvě roviny. V jedné se na pozadí bitev ozývají atmosférické melodie korespondující s daným prostředím (např. arabské trubky v Egyptě), ve druhé zní hlášení generálů a hrdinů na strategické mapě. Creative Assembly zakomponovali do hry dvakrát více mluveného slova než minule, takže bychom po nakliknutí nepřátelského hrdiny měli podle jeho hlášky dokonce rozeznat, v jaké je vůči nám náladě. Podobně na tom budou hráčovy vlastní jednotky – krvežíznivý vojevůdce bude po svých svěřencích chraplavě štěkat, zatímco zjemnělý biskup se vyostřenou situaci pokusí zklidnit trpělivým hlasem.

Druhý Medieval bude mohutně vycházet ze svého předchůdce, ovšem to mu dle dosavadních faktů nezabrání, aby se stal opět kandidátem na krále historických strategií. Technologický pokrok, řada doplňujících detailů a nedílná síťová hra mu k tomu dopomohou. Připočtěme množství tzv. What if? map, v nichž budeme mít možnost zcela překopat výsledky středověkých bitev, které se v minulosti skutečně udály, nebo maličkosti typu úkladných vražd nepřátelských hrdinů, jež budou vždy zdokumentovány vtipným filmečkem. Archetyp povedené středověké hry je na světě.

### Medieval II: Total War

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

index očekávání

- Strhující audiovizuální podoba bitev
- Atraktivní středověké prostředí
- Dobývání Ameriky
- Rozšířené strategické a taktické možnosti
- Vylepšená umělá inteligence
- Odkaz série Total War

- Bitvy vypadají skvěle, ale jak na tom bude taktika?
- Přinese dost změn?

Nový Medieval má ambice zopakovat úspěch svých předchůdců. Spojuje ověřené principy v tahové strategické části s moderní technologií v bitevním poli, které dohromady potěší každého vyznavače středověku.

## KONKURENTI

**Warhammer: Mark of Chaos**

Ačkoliv je Warhammer z jiného soudku a soustřeďuje se výhradně na velení vojenským šikům namísto ekonomiky, vizuálně se velmi podobá bitvám z Medieval. Mark of Chaos převede na obrazovky veškerá pravidla Warhammeru včetně jednotek a nejrůznějších bonusů. Hráč se dočká mocných hrdinů, kteří budou sbírat artefakty a motivovat své svěřence, nebo také spektakulárních dobývání hradů. Všem doporučujeme zhlédnout poslední trailer, který patří k tomu nejlepšímu ze současné počítačové animace.

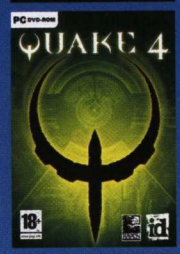
**Rise and Fall: Civilizations at War**

Zajímavá strategie od Stainless Steel Studios zahazuje historickou přesnost a uvádí do hlavní role hrdiny, které bude hráč přímo ovládat v klíčových momentech. Když například zůstanou hráčova vojska vězet před zavřenými branami města, přepneme se do kůže Kleopatry nebo jiného reka a proplížíme se infiltrovat opevnění. Více v naší recenzi.

HTTP://SHOP.DOUPE.CZ
powered by Xzone

Heroes of Might and Magic V
Cena 899 Kč

Half-Life 2: Episode One
Cena 599 Kč

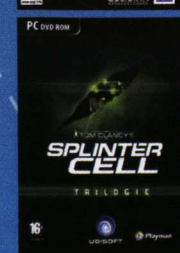



Quake 4
Cena 499 Kč

World Of Warcraft
Cena 1099 Kč

Hitman: Blood Money
Cena 1099 Kč

SW: Knights of the old Republic II
Cena 999 Kč




Splinter Cell Trilogie
Cena 899 Kč

email: xzone@xzone.cz
Telefon: 415 652 090 a 731 762 893
Osobní odběr: HS-TECHNIK, Husova 869 Louny a LASERGAME, Národní třída 25, Praha

Z balkónu je pěkný výhled, ale poslední dobou je tu rušno

Já to tady prostě nezaparkuju

Připomeňme si, že je to opravdu strategie

# Company of Heroes

## Bratrstvo neohrožených na vlastní kůži

Skupinka vojáků postupuje městem. Bedlivě pozoruje okolí – útok může přijít odkudkoli. Když se ozvou první výstřely a jeden z mužů padá k zemi, ostatní se rozprchnou po okolí, vyhledají nejbližší kryt a opětují palbu. Na silně opevněném náměstí je zatím rušno – někteří vojáci zpoza zátarasů pálí na útočníky, jiní připravují k palbě minomety nebo kulomety. Sniper skrytý v polorozbořené budově opodál klidně měří situaci skrze zaměřovač své pušky.

Asi by i vystřelil, ale tank, který se najednou vynořil zpoza rohu, jej nemálo zaskočil. Ruch na náměstí zesílil, někteří vojáci naivně obrací palbu proti tanku; od jeho pancíře se ale kulky jen neškodně odrážejí. První mohutný výstřel rozprášíí zátarasy z pytlů s pískem a vojáky za nimi. Divoký odpor obránců ale neustává. Vy vše sledujete z bezprostřední blízkosti, vnímáte každičký detail, když se náhle kamera vznese nad bojiště a vy si uvědomíte, že před sebou nemáte další z řady válečných akcí, ale nefalšovanou realtime strategii.

DVD **Video najdete na** DVD 6/06

**Platforma** PC

**Žánr** Realtime strategie
**Výrobce** Relic Entertainment
**Vydavatel** THQ
**Homepage** www.companyofheroesgame.com
**Datum vydání** 2006

### Z PERA MISTRA

Company of Heroes (CoH) vzbudila citelnou pozornost na loňské E3, tehdy ovšem bylo informací méně než poskrovnu. Za hrou stojí Relic Entertainment, a jestli si teď zrovna nemůžete vzpomenout, o koho že jde, herní pojmy jako Homeworld, Impossible Creatures nebo Warhammer 40,000: Dawn of War vám jistě osvěží paměť. Vývojáři z Relic jsou prototypem týmu, který mají hráči rádi. Jejich strategie vždy přinesly do žánru něco jiného, nového a totéž se dá očekávat také od CoH.

Řečí o parádní grafice je v poslední době tolik, že je zatím necháme stranou, přestože při pohledu na okolní screenshoty asi tušíte, že u CoH nejde o plané povídání. Hlavní předností hry má být dynamické prostředí. Lidově řečeno, půjde „všecko" rozbít, což je i díky vizuálním kvalitám hry více než lákavé.

Relic na nás nechystá další z řady tradičních RTS z druhé světové, kde máte fixní počet jednotek (s případnými posilami) a musíte si na bojišti striktně omezeném level designérem nějak poradit s nepřítelem. V CoH můžete využít veškerého arzenálu k tomu, co by s okolím bylo možné udělat v reálném světě. Chtěli byste objet náměstí, ale zavazí vám zeď?

> Hlavní předností hry má být dynamické prostředí. Lidově řečeno půjde všecko rozbít

Pušky jí nebudou ubírat nějaké hitpointy, až se nakonec zhroutí – vůbec jí neublíží. Ale taková bazuka nebo výstřel z tanku, to je jiná.

Přesto CoH nechce být hyperrealistickým simulátorem velitele v druhé světové válce. Jak říkají sami tvůrci, snaží se o autentičnost, nikoli o dokonalou realističnost. Co to znamená? V kampani se setkáte s existujícími reáliemi – vylodění v Normandii, bitva o Carentan… – ale samotné mapy nebudou věrnou kopií oněch lokací, budou přizpůsobeny co nejlepší hratelnosti při zachování charakteru historických bojišť.

### TRADIČNÍ NETRADIČNOST

Vedle realistické (či podle slov vývojářů „hollywoodské") fyziky se CoH pyšní propracovanou AI vojáků. Ve hře samotné se to projevuje solidní autonomií vašich jednotek, jež vám umožňuje soustředit se na globální taktiku namísto mikromanagementu jednotlivých vojáků. Pokud se vaše jednotka dostane pod palbu, vojáci sami využijí přirozených krytů v okolí, sami budou opětovávat palbu a s maximálním využitím prostředí budou pokračovat v zadaném přesunu.

Šéfdesignér Josh Mosqueira popisuje situaci, kdy dal jedné skupině vojáků rozkaz zneškodnit německou Tigru. Potíž byla v tom, že vojáci byli zavřeni v budově bez oken. Jiná jednotka venku si ale tanku všimla a vypálila na něj z bazuky, přičemž střela nedoletěla k cíli a zbořila část zdi právě domu s první jednotkou. Ta se okamžitě přizpůsobila změně prostředí a skrze otvor ve zdi začala ostřelovat Tigru přesně podle rozkazu. Vše ve hře má vyvolat pocit opravdového bojiště a opravdových vojáků.

Zajímavě má být řešen i sběr surovin a stavba základny, ačkoli kolem tohoto aspektu stále panují určité nejasnosti. Jisté je, že bojiště bude rozděleno na několik sektorů a ty budou poskytovat různé „suroviny". Zabráním sektorů bude umožněn sběr těchto surovin a podle nich se

**David Sláma,** stálý spolupracovník Doupěte
Nezkoušejte mu připomínat, že den má jen 24 hodin

**Homeworld (1999)**
Revoluční vesmírná strategie nabídla množství změn v zažitých tradicích žánru RTS. Plně trojrozměrný vesmír, intuitivní ovládání, intenzivní hratelnost a parádní možnost najet s kamerou neskutečně blízko jednotek, nebo se dokonce dívat jejich očima – to jsou hlavní důvody, proč by se na Homeworld nemělo jen tak zapomenout.

**Homeworld 2 (2003)**
Homeworld 2 přinesl do série několik inovací. V prvé řadě to byla zcela přepracovaná grafika, jenže také určité zjednodušení samotné hratelnosti a celkově větší příklon k akci. Přesto se stále jednalo o pozoruhodnou vesmírnou strategii okořeněnou atraktivní příběhovou linií.

**Impossible Creatures (2003)**
Hra vyvíjená pod původním názvem Sigma vyšla ve stejném roce jako Homeworld 2, ale ukázala, že Relic umí i jiné věci, než jen vesmírné RTS. Impossible Creatures se točily kolem genetického inženýrství a nabízely hráči unikátní možnost tvořit si vlastní jednotky kombinacemi dvou existujících zvířat. Přesto (a přes své kvality) hra prakticky upadla v zapomnění.

**Warhammer 40.000: Dawn of War (2004)**
Před dvěma lety se Relic přesunul do populárního světa přeslavné stolní hry. Přinesl inovativní přístup k managementu surovin, čtyři osobité rasy či třeba typické ovládání jednotek po celých skupinách. Pro hráče stolní verze Warhammeru se jednalo o až příliš akční hříčku – stratégům se ale měla proč zalíbit.

naskytne i možnost povolat do bitvy odpovídající jednotky. Systém je podobný jako v Dawn of War. Důležitou roli v taktice budou hrát i zkušenosti jednotek, bez nichž si snad už vývojáři ani nedovolí RTS vydat.

## VIZUÁLNÍ HODY

Poměrně málo je známo o singleplayeru. V podstatě se ví jen to, že hra bude protknuta krátkými filmečky vyrobenými v enginu hry. Zajímavě se Relic staví k multiplayeru. Podle jejich průzkumu 80–90 % hráčů RTS po síti hraje kooperativně, proto se zaměřili právě na tento styl hry a nabízejí týmovou hru pro 4–8 hráčů na jedné mapě.

Kapitolou samou pro sebe je vizuální stránka hry. To, s čím Relic přichází, je bez nadsázky nejlépe vypadající strategie, jakou jsme mohli doposud vidět. Už na screenshotech je patrný až maniakální důraz na detail, nesmí chybět ani textury v náležitě vysokém rozlišení, dokonalé stínování a hromada grafických efektů pro lepší zážitek.

Hra bude při vydání podporovat DirectX 10, jenž bude obsažen v diskutovaném novém operačním systému Microsoftu Windows Vista. Nemusíte se však bát nutnosti upgradu – CoH bude podporovat i dnes standardní DirectX 9.

Company of Heroes jde ve šlépějích předchozích her od Relic Entertainment. Přináší do žánru nové prvky, ohromuje perfektní grafikou, dokáže vás vtáhnout do samotného centra dění, jako by ani nebyl strategií, a slibuje chytlavou hratelnost. Ještě letos se uvidí, jestli zamáčkneme slzu zklamání, nebo přepíšeme učebnice tvorby RTS.

### Company of Heroes

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10
index očekávání

☺ Parádní grafika
Dynamické prostředí
AI jednotek
Vyvážený realismus

☹ HW nároky
Míra ovládání jednotek

Slibná strategie z prostředí druhé světové války v neuvěřitelně krásném grafickém kabátku, ozdobeném celou řadou inovací.

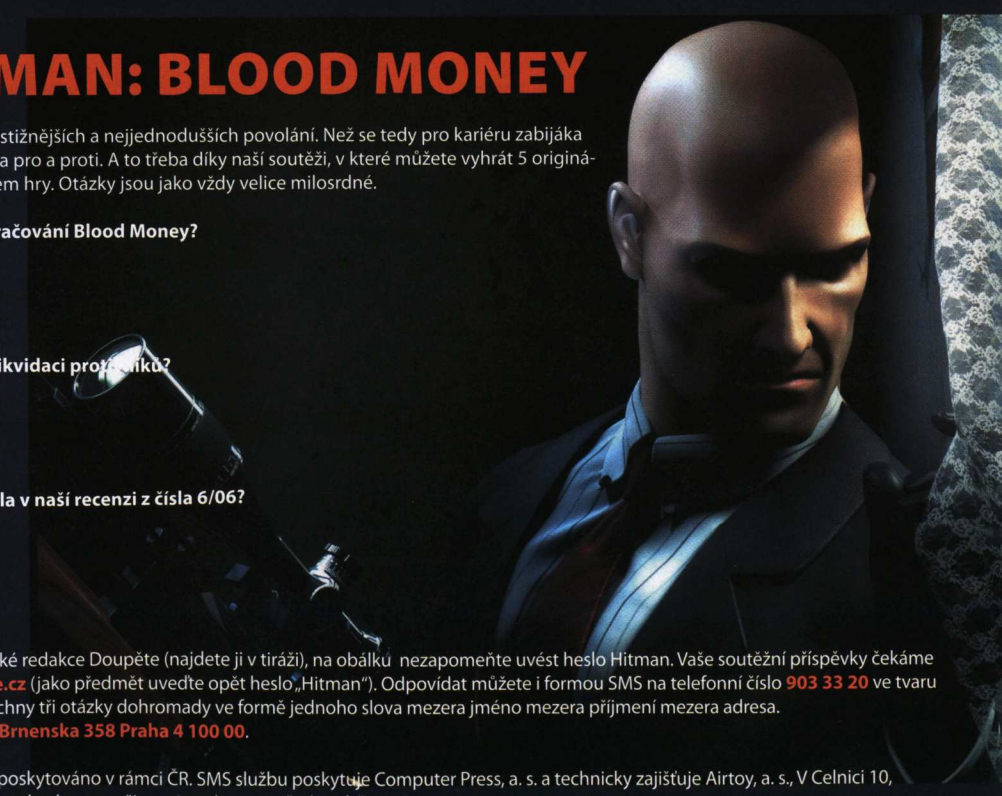
# SOUTĚŽ HITMAN: BLOOD MONEY

Být nájemným vrahem není zrovna z nejprestižnějších a nejjednodušších povolání. Než se tedy pro kariéru zabijáka rozhodnete, měli byste dobře zvážit všechna pro a proti. A to třeba díky naší soutěži, v které můžete vyhrát 5 originálek Hitman: Blood Money a 5 triček s motivem hry. Otázky jsou jako vždy velice milosrdné.

**1. Kolikátým dílem série je poslední pokračování Blood Money?**
a čtvrtým
b osmým
c dvacátým

**2. Jakou „hračku" Hitman rád využívá k likvidaci protivníků?**
a CD s výběrem bonmotů Miloše Zemana
b kartáček na zuby
c škrtící strunu

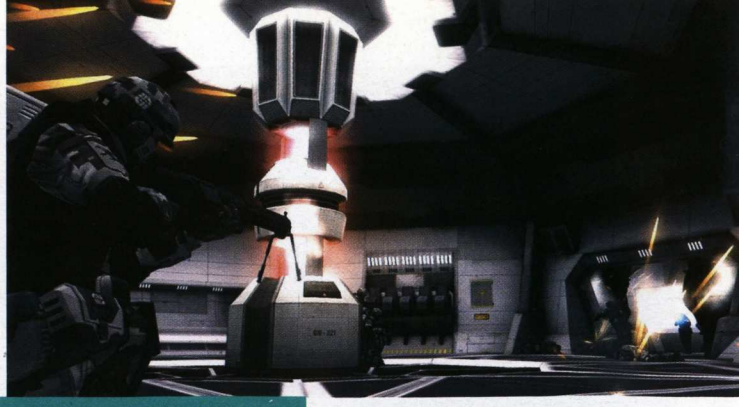
**3. Jaké hodnocení si Blood Money odnesla v naší recenzi z čísla 6/06?**
a 7,9
b 7,7
c 8,6



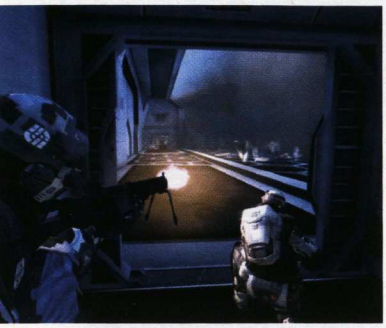
Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Hitman. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce **soutez@doupe.cz** (jako předmět uveďte opět heslo „Hitman"). Odpovídat můžete i formou SMS na telefonní číslo **903 33 20** ve tvaru SOU mezera DOHIT mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení mezera adresa.
Příklad: **SOU DOHIT 1A2A3A Adam Novák Brnenska 358 Praha 4 100 00**.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je **31. srpna 2006**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu **www.doupe.cz** a posléze také v časopise Doupě.



> Dobře umístěná nálož spolehlivě vyřadí ze hry i monstrózního Mecha



# Battlefield 2142

Válka Evropské unie s Celoasijskou koalicí sužuje Zemi zahalenou do roušky ledu. Místo na světě je jen pro jednu ze stran…

DVD **Video najdete na** DVD 6/06

**Platforma** PC

**Žánr** Multiplayerová akce
**Výrobce** Digital Illusions
**Vydavatel** Electronic Arts
**Homepage** www.ea.com/official/battlefield/2142/us
**Datum vydání** Listopad 2006

Ve dvaadvacátém století rozdělila doba ledová lidstvo na dva tábory. Místa pro život rapidně ubylo, úrodná území pokryl sníh a ledové vločky jako by se staly symbolem zla. Několik století budovaná Evropská unie, jež čelí krutým životním podmínkám, se nyní musí postavit dalšímu nepříteli. Tím však není jen děda Mráz, nýbrž nově vzniklá Celoasijská koalice usilující o to samé, co její evropský protějšek – o přežití.

Jak již název napovídá, v novém přírůstku do rodiny Battlefieldů se ocitneme v roce 2142, kdy život na matičce Zemi opět zpestřuje konflikt celosvětových rozměrů. Lidé zapomněli na slušné vychování, solidaritu a vzájemnou výpomoc. Místo diplomatických řešení se dostaly ke slovu nejmodernější zbraně a jiná, mnohdy až strach nahánějící válečná technika. Počínaje zbraněmi a vozidly převzatými ze své reálné předlohy a konče ultra-fantastickými kousky schopnými poslat stovky nepřátel na onen svět. Battlefield 2142 však rozhodně nebude obyčejnou futuristickou sci-fi střílečkou. Každého napadne, že za pár stovek, ne-li desítek let se budou po našich luzích a hájích procházet kovová stvoření s vlastní umělou inteligencí. Nicméně v tomto ohledu můžeme zůstat klidní. Battlefield 2142 si nebere za předlohu Hvězdné války. V krvavých potyčkách západu proti východu se utkají hlavně lidé jako takoví.

Pánové z Digital Illusions chtějí očividně zanechat netknuté kořeny předchůdců. Opět se ke slovu dostanou pěšáci, které v pozdější fázi vystřídá těžká technika. A to opravdu těžká. Nicméně přestože lze u tanků a džípů zpozorovat futuristický vzhled, pořád se jedná o ty staré dobré pojízdné rakve, s nimiž se bude hráč moci promenádovat ledovými krajinami. Jedním z velkých taháků se má stát také všestranná válečná jednotka Mech, obdařená zbraněmi proti nepřátelům všeho druhu. V bojích jí připadne důležitá role – kdo jiný se dokáže účinně postavit proti pěšákům, tankům i nepřátelům z ovzduší? V rámci vyváženosti však ani Mech nebude všemocný. Dobře umístěná nálož spolehlivě vyřadí univerzální chodící kolos ze hry.

Podobných situací nabídne hra spousty. Objevíte se tváří tvář tanku s obřím kanónem? Život vám zachrání neviditelnost. Využít ji půjde zejména tehdy, pokud máte po ruce výbušninu, jejíž následná exploze dokáže zpečetit osud celé posádky. Na druhou stranu lze počítat také s tím, že vaše neviditelné maskování něčí bystré oči z řad protivníků zpozorují. Daná postava se totiž nezbaví svých stínů a charakteristických obrysů kolem těla, což opět limituje účinnost jedné strategie na úkor ostatních.

Při pohledu na obrázky lze vyčíst, že Battlefield 2142 poběží na enginu svého předchůdce, jehož jméno mělo v názvu pořadovou číslici dvě. Taktéž se opět objevují otazníky kolem singleplayerové části. Oproti masové oblibě hry více hráčů, která má poskytnout zážitek až pro 64 lidí, zůstává singleplayer bokem zájmu tvůrčího týmu. Nebylo by od věci zbavit jednou provždy sérii tohoto velkého černého puntíku a čistě multiplayerové orientace.

**PROČ ZROVNA DOBA LEDOVÁ?**

Asi každý v poslední době slýchá, že Země začíná pomalu čelit globálnímu oteplování, avšak v teorii o budoucnosti naší planety se mezi vědci rozchází. Autoři právě chystaného Battlefieldu 2142 svůj scénář nezplodili ve své fantazii. Naopak, do značné míry vycházeli ze slov vědců. Podle některých z nich je totiž celkové zvýšení teploty jen krátkodobou předzvěstí nastávající nové doby ledové.

Datum vydání je stanoveno na listopad letošního roku, takže do krajiny zapadané listím se zřejmě zároveň vrhne i další doba ledová. Pokud se ale vše podaří, jak má, a nový přírůstek do rodiny Battlefieldů nebude jen futuristickým datadiskem předchozího dílu, sníh se stane vysoce žádaným doplňkem každého hráčského pokoje.

**Battlefield 2142**

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

index očekávání

Futuristické zbraně
Multiplayer až pro 64 hráčů
Technické zpracování
Náhrada za výlet do hor

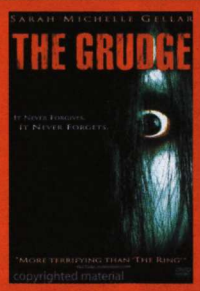
Singleplayer asi opět nebude hrát hlavní roli
Nabídne nový Battlefield opravdové novinky?

Battlefield 2142 staví na pevných základech svých předchůdců. Otázkou zůstává, zda hráčům dokáže nabídnout více novinek než jen „nový příběh" a „hezčí grafiku".

**David Marák,** stálý spolupracovník Doupěte Grafoman, který se rád koupe s kačenkami

**NEJDĚSIVĚJŠÍ JAPONSKÝ HOROR**

Japonské horory jsou žánr sám pro sebe, ve kterém během posledních let naleznul zalíbení i sám velký Hollywood. Kruh to všechno začal, ale dnes je nabídka již mnohem širší. Pokud jste s těmito šokujícími filmy ještě do styku nepřišli a chcete ochutnat rovnou to nejlepší, pak za sebe doporučuji americký remake japonského hororu Nenávist (Grudge). Kromě japonského režiséra původního filmu na tomto jedinečném kousku pracoval také producent Sam Raimi (klasická hororová série Evil Dead).



# Forbidden Siren 2

Jedinečný japonský stealth horor se vrací v ještě děsivější podobě

Japonské horory, stejně jako asijské filmy dalších žánrů, dokáží našince pořádně zaskočit – nebo rovnou šokovat. Povedlo se to filmu Kruh (stejně jako napodobeninám Nenávist či Temné vody) a povedlo se to také před dvěma roky hře Forbidden Siren (ještě před ní držely prim japonské hororové hry Silent Hill a Project Zero). Navzdory zřejmé inspiraci zmiňovanými tituly nabízí Siren řadu zcela unikátních prvků, v čele s jedinečnou prezentací příběhu (formou časové osy, kdy se vám postupně otevírá stále širší nabídka časově zpřeházených segmentů událostí), unikátním vizuálním provedením (stěží rozeznatelný mix videí skutečných lidí s polygonovou grafikou, prohnaný mnoha obrazovými filtry) a především: naprosto originální možností vidět se v kterémkoliv okamžiku očima děsivých nepřátel, abyste mohli lépe naplánovat svoji cestu v uctivé vzdálenosti od nich.

Siren se odehrává na japonském ostrově Yamijima během noci, v níž zrudnou vody okolního moře krví za hrůzu nahánějícího houkání majákové sirény a obrovské krvavé tsunami poničí část ostrova. Kdo přišel s krvavou záplavou do styku, proměnil se v nemrtvého služebníka děsivé síly. Tito mrtví lidé krvácejí z očí a potácejí se po ostrově, vraždíce cokoliv živé. Oproti klasickým zombiím jsou tito démoni, přezdívaní dle prastarých legend Shibito, mnohem hrozivější: jsou rychlí, chytří a schopni používat nástroje i zbraně nebo překonávat různorodé překážky. Jako by to nestačilo, Siren 2 přináší ještě docela nový druh nepřátel: temné duchy Yamabito. Tyto nehmotné mihotavé stíny dokáží posednout mrtvá těla nebo zadusit živé lidi. Naštěstí jim vadí světlo – a to jak přirozené, tak i z vaší svítilny. Hra rozhodně nezapře, že se na ní podílel producent původního Silent Hillu, Keiichiro Toyama.

> Za hrůzu nahánějícího houkání majákové sirény vody okolního moře zrudnou krví

Shibito si klidně otevřou dveře a vpadnou vám do zad

Vesnice byla poničena Tsunami… nebo?

Největším problémem prvního dílu byla jistě realistická, nicméně přehnaná náročnost. Siren 2 tuto chybu napravuje přidáním trojice nastavitelných obtížností a užitečným systémem nápovědy během hry i v menu. Kromě toho se nyní hráč vidí na mapě, která nově ukazuje také informace jako otevřené nebo zavřené dveře. Komplexní systém pohledu skrz oči nepřítele je nyní možné využívat mnohem rychleji a intuitivněji za pomoci tlačítka L1, jež vás rovnou přehodí do očí nejbližšího protivníka. Dalším usnadněním je přidání zvukového a vibračního varování, když je nablízku některý z démonů. Zkrátka a dobře, vylepšení je spousta a hra se díky nim hraje mnohem lépe.

Na druhou stranu některé neduhy přeci jen zůstaly, v čele s průměrnou inteligencí vašich spojenců (hrajete postupně za několik postav, které často chodí alespoň po dvou) a zavazením vaší vlastní postavy při pohledu zezadu (hra nabízí také pohled z vlastních očí). Grafika je ale znovu neskutečně realistická (včetně krvavého deště nebo perfektních hrátek světla a stínu) a celkový herní zážitek výborný. Vzpomeňte si na mě během pasáže, kde hrajete za slepce, využívajícího pro postup skrz lokaci pohled z očí jeho psa a nepřátel.

**Martin Zavřel,** vedoucí konzolové sekce
Pomáhá přesvědčit zbývající nehráče, že jim něco chybí

**Platforma** PS2

**Žánr** Stealth horor
**Výrobce** SCEJ
**Distributor v ČR** Sony Czech
**Homepage** www.playstation.com
**Datum vydání** Zima 2006

**Forbidden Siren 2**

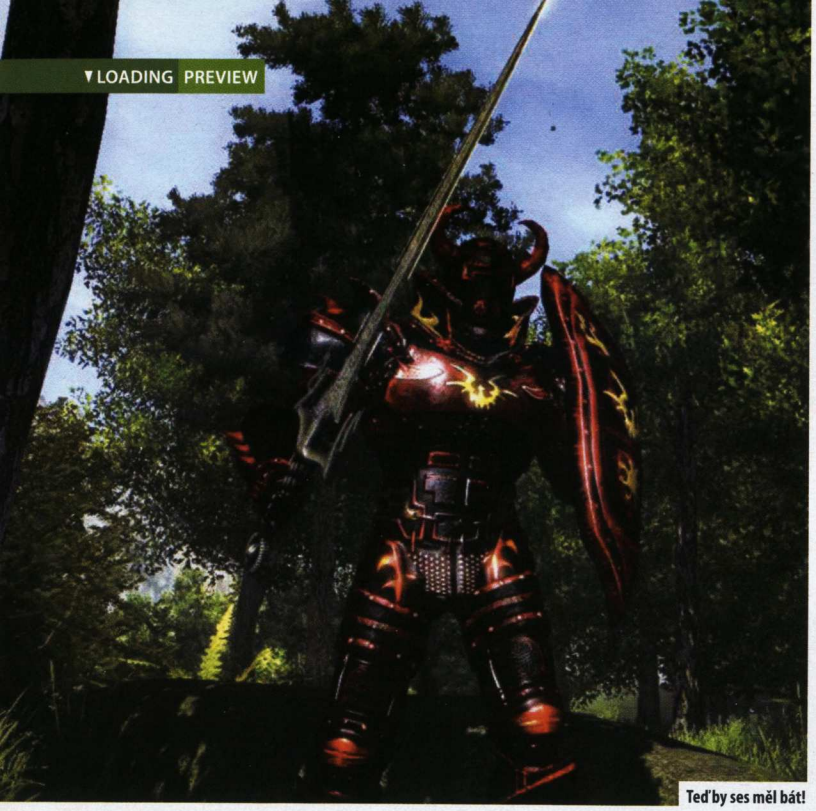
1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

index očekávání

Grafika
Atmosféra
Vylepšená hratelnost

AI spojenců
Nepraktická kamera
Časté zástavy srdce

Jeden z nejděsivějších hororů posledních let se vrací vylepšen o nové druhy nepřátel a mnohem hladčí hratelnost. Ještě pořád je ale co zlepšovat.



Teď by ses měl bát!

**HUDEBNÍ EXTÁZE**
Pokud si potrpíte na kvalitní herní hudbu, mohly by pro vás být po této stránce Two Worlds příjemným překvapením. Autoři hry se spojili s držitelem Grammy a ceny Akademie, skladatelem Haroldem Faltermeyerem. Ten má na svědomí kupříkladu nezapomenutelné melodie k filmům, jako je Top Gun či Policajt z Beverly Hills. Speciálně pro Two Worlds pod jeho taktovkou vznikne kompletní soundtrack ke hře, který sám autor klasifikuje jako mix gotických zvuků a orchestrálních rockových balad.

# Two Worlds

## Když jeden svět nestačí

Ty prokleté boje mezi dobrem a zlem by se snad nikdy nedobraly konce nebýt smrti Aziraala, boha války. K němu upírály svůj zrak miliony orků, hledíce na něj zbožně jako na svého jediného velitele a duchovního otce. Tomu je ale konec. Tělo Aziraala tlí kdoví-kde a přisluhovači temnot se museli stáhnout a zaujmout oblasti pustin na jihu. Po dalších tisíc let mezi nimi a civilizovanými rasami panoval křehký mír, který byl náhle narušen zprávami o nalezení Aziraalovy hrobky. Tato informace napumpovala do žil orků horkou krev a nové nájezdy započaly. Tisíce kilometrů daleko, nezastižena touto novinou, se nachází parta válečníků, kteří se živí jako žoldáci a putují z místa na místo s cílem vydělat si na živobytí.

Mezi těmito odvážlivci se nachází i vaše hráčská maličkost, mladý a nebojácný hrdina. Společnost vám dělá sestra a vše vypadá idylicky až do onoho večera, kdy jste se rozhodli přespat v jedné z bývalých hornických osad. Vaše družina byla pod rouškou tmy napadena a jediný, kdo z toho všeho vyvázl, jste byli vy. Co se stalo? Kde skončila sestra? Kam se teď vydat? To je jen pár otázek, které se našemu rekovi začnou honit hlavou před zahájením dlouhé cesty za nalezením pravdy a pomstěním svých spolubojovníků.

Two Worlds je název připravovaného RPG od polského studia Reality Pump (např. série Earth 2150, Heli Heroes), které má ambice zamíchat s kartami všech těch moderních Oblivionů, Gothiců a jim podobných opusů. Největší předností hry se má stát příběh načrtnutý výše. Jak autoři prozradili, dějová stránka bude velmi silná, nelineární a rozhodně nebude nouze o množství dějových zvratů. Většinu z nich navíc budeme moci díky možnosti přímo ovlivňovat dění ve hře (viz dále) zapříčinit sami. Na rozdíl od konkurence zaujmou Two Worlds nebývale propracovaným systémem vývoje postavy, kdy máte takřka volnou ruku v tom, co z vás nakonec bude. K dispozici budou desítky povolání, vlastností a dovedností.

Přelétavé hráče by mohla potěšit informace o reverzibilním systému vývoje postavy, což v praxi znamená jediné – bude možné za pomoci zvláštních trenérů zpětně měnit některá povolání a vybírat si jiná. To se dá využít například ve chvílích, kdy zjistíte, že v dané oblasti jsou všichni nepřátelé imunní vůči kouzelným útokům mágů, a proto bude vhodnější zkusit se přetransformovat ve válečníka. Ale rozhodně to nebude záležitost několika sekund! Zajímavě by měl vypadat systém boje, kdy můžete zapomenout na klasickou akční rubačku, v níž rozhodují rychlé reflexy. Boj by měl být organizovanou sekvencí několika předem nastavených akcí. Do těch pak můžete lehce zasahovat, nicméně jejich průběh bude od začátku pevně dán.

Jedním z největších taháků by měla být absolutní svoboda vašeho konání s možností libovolně měnit herní svět a jeho příběh. To vše se bude dít na základě vašich činů a rozhodnutí, která mohou mít fatální vliv na hru. Autoři sice tvrdí, že něco podobného žádný jiný titul v historii nenabídl (o čemž by se dalo samozřejmě dlouho dohadovat), ale budiž. Nastolený systém by měl být v mnoha ohledech podobný tomu z Knights of the Old Republic, kdy si jedním špatným činem můžete pokazit reputaci a poštvat proti sobě zástupce některé z frakcí. Ve výsledku by na nás měl čekat plně organický svět, který se nebude příliš lišit od toho reálného.

Snad každému, kdo alespoň jedním okem pohlédne na obrázky ze hry, musí přijít na mysl jedno slovo – Oblivion. Ostatně sami tvůrci se netají tím, že by mu svým dítkem rádi konkurovali. Dle doposud zveřejněných materiálů by to alespoň po stránce zpracování nemusel být zase tak velký problém. Po stránce grafiky slibují autoři doslova extázi, na níž bude mít svůj podíl i neskutečně realistická fyzika stromů a sofistikovaný systém počasí. Nechme se překvapit, jak to všechno nakonec vyjde. Když půjde vše, jak slibují tvůrci, mohli bychom si hru v obchodech potěžkat již ve třetím čtvrtletí tohoto roku.

DVD Video najdete na DVD 7-8/06

**Platforma** :: PC

**Žánr** :: RPG
**Výrobce** :: Reality Pump
**Distribuce v ČR** :: Neoznámeno
**Homepage** :: www.2-worlds.com
**Datum vydání** :: 3. čtvrtletí 2006

> Two Worlds má ambice zamíchat s kartami moderních Oblivionů, Gothiců a jim podobných opusů

Veselice při měsíčku

**Two Worlds**

index očekávání: 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

- Silný příběh
- Absolutní volnost
- Hodiny zábavy

- Provedení soubojů
- Nestihnutí data vydání
- Naplní se všechny sliby?

Jestliže se autorům podaří dostát všem slibům a současně se vyhnout větším chybám, budou Two Worlds opravdu hutným RPG pro všechny fandy žánru.

**Michal Acler,** vedoucí sekce CD/DVD
Ten, co nerozumí ničemu, ale stejně tu pracuje

# Loco Roco

Veselá pohádka o štěstí v barvách letního ovoce je nejslibnější kapesní hrou letošních prázdnin

**Martin Zavřel**, vedoucí konzolové sekce
Pomáhá přesvědčit zbývající nehráče, že jim něco chybí

Pokud vás cokoliv trápí a hledáte zaručený lék na zármutek, nechte si od svého doktora předepsat Loco Roco. Tahle zcela jedinečná hra pro kapesní Playstation obsahuje takovou dávku roztomilosti, veselí a hravosti, že ani nejzachmuřenější bručoun nemá šanci ubránit se jejímu jasnobarevnému útoku. Při pohledu na obrázky mi jistě dáte zapravdu, že veselejší a rozpustilejší grafiku snad ještě žádná hra neměla (snad s výjimkou Katamari Damacy, ale ani její vzhled nebyl tak uhlazený). A hned nato se začnete ptát, o co v tomhle pestrobarevném zmatku jde a jak se to asi hraje.

Kdesi za sedmero horami a sedmero řekami se nacházel zapadlý kus vesmíru, v němž si pokojně vyspávala jedna kulaťoučká planeta. Na této planetě žila veselá žlutá bublina jménem Loco Roco, jejíž život se skládal jen a pouze z takových příjemných věcí, jako je nepřetržité zpívání rozpustilých veselých písniček a pojídání různorodého ovoce, rostoucího na planetě. V této pohádce ale spadne na mírumilovnou planetu kámen z vesmíru, nesoucí nepříjemné mimozemšťany (podobnost s hrou Crysis je zcela náhodná). Poklidný a veselý svět tak začnou zaplňovat nepříjemné ostnaté bytosti, šířící kolem sebe temnotu. Je potřeba, aby se Loco Roco kutálel světem tak dlouho, dokud nesní dostatek ovoce, nevyroste na pořádnou velikost a zlobivé návštěvníky nerozmáčkne.

Zdánlivě nesmyslný či primitivní nápad proměňuje v přesvědčivou zábavu perfektní stylizované provedení – a také neskutečně jednoduché ovládání, podporující přístupnou a návykovou hratelnost. Nedávno jsme se s kolegy bavili o tom, jak v dobách před patnácti lety stačilo k ovládání výborných her pouze směrové tlačítko a jedno akční tlačítko pro skákání (Sonic). Loco Roco ovšem vyžaduje ještě méně: místo směrového tlačítka mačkáte levý nebo pravý shift na vršku vašeho PSP, čímž nakláníte herní krajinu (zhruba do úhlu třiceti stupňů) a vaše bublina se pěkně podle zákonů gravitace kutálí daným směrem. Pokud stisknete obě tlačítka zároveň, bublina vyskočí. Posledním prvkem je tlačítko pro rozpuštění bubliny na hromadu malých bublinek, abyste se mohli dostat do úzkých škvír apod. Hra tedy staví na jednoduchých principech gravitace a díky tomu ji snadno pochopí a zvládne ovládat i dítě.

> Hra staví na jednoduchých principech gravitace

Přitom je Loco Roco promyšlené puzzle, v němž sice můžete jen tak klouzat krajinou v pětiminutových úrovních… ale můžete také v jedné úrovni strávit třeba hodinu elaborovaným využíváním každého zakřivení krajiny a lovem všech plodů, skrytých předmětů atd. Obtížnost hry tak závisí jen na vás a na tom, zda je vaším cílem prostě jen dojít do konce, nebo překonat nasbírané skóre z minulého pokusu. Vedle této výborné zábavy nabízí Loco Roco ještě sadu miniher a možnost vyslat hratelnou ukázku do přístroje vašeho kamaráda.

## NENASYTNÁ KOULE JMÉNEM KATAMARI

Před dvěma lety nám Japonci nadělili vzdáleně podobnou hříčku s názvem Katamari Damacy. V ní bylo úkolem za pomoci lepkavé žluté koule nabalovat postupně větší a větší předměty, od tužek a papírů přes kočky a ptáky až po domy nebo mraky. Díky veselé hudbě a nesmyslné pohádkové zápletce můžeme Loco Roco považovat za nepřímého následovníka tohoto titulu.

Na obrázku najdete ostnatou příšeru z vesmíru

Jedna ze spřátelených bytostí

**Platforma** PSP

**Žánr** Plošinovka
**Výrobce** SCEJ
**Vydavatel** SCEE
**Distributor v ČR** Sony Czech
**Homepage** www.playstation.com
**Datum vydání** Léto 2006

## Loco Roco

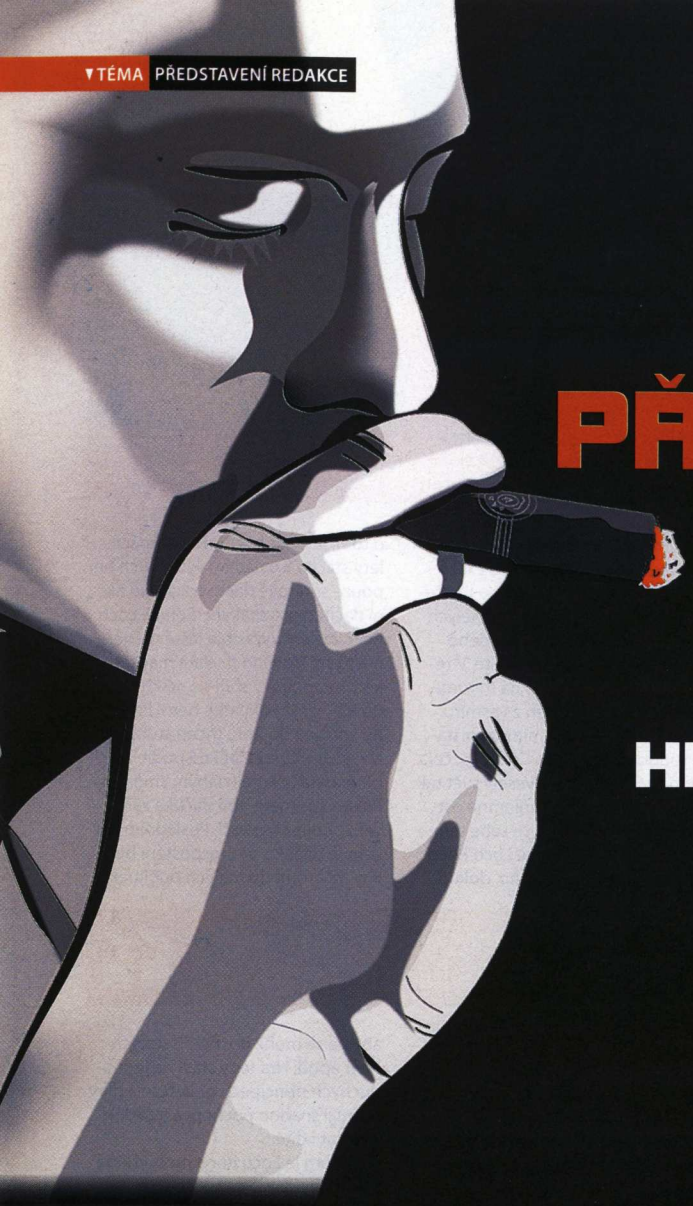
1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

Index očekávání

Nápaditost
Jinakost
Zábavnost

Krátkost
Stereotyp
Možný neúspěch na trhu

Kdo neviděl, neuvěří. Loco Roco je snad první hrou, šířící kolem sebe letní pohodu a pocit štěstí. Vysoce umělecká stylizace přitom nabízí grafiku a hudbu, jaké tady ještě nebyly.



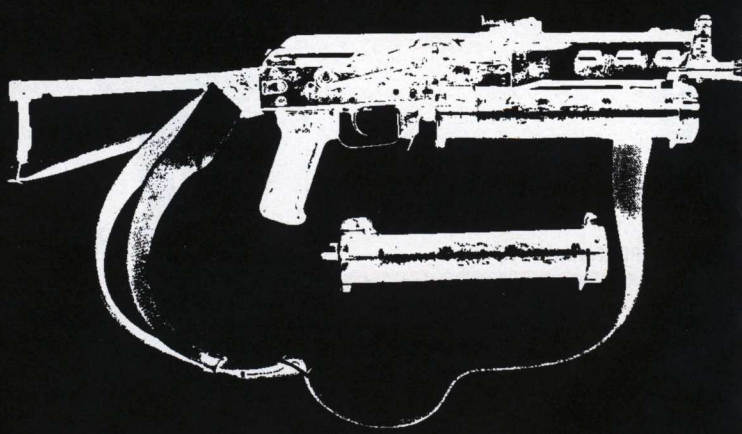
# VELKÉ PŘEDSTAVENÍ REDAKCE

## ANEB KDO VLÁDNE PODSVĚTÍ ČESKÉ HERNÍ ŽURNALISTIKY

Na planetě Zemi se nachází 5 416 druhů savců evidovaných k dnešnímu roku. Někteří jsou mírumilovní a žijí ve svém přirozeném prostředí, aniž by ohrožovali okolí. Najdou se mezi nimi však i dravci, rození predátoři, trénovaní od počátků věků zabíjet. Herní novináři mají moc zabít léta vyvíjené tituly jediným špatným hodnocením. Drápy, zuby, silné čelisti, to vše vyměnil tento prudce se vyvíjející druh za mnohem zákeřnější jed klávesnic, myší a břitké kritiky, která se šíří jako virus rychlostí dosahující u trénovaných jedinců i přes pět set úhozů za minutu.

Biologický druh herních publicistů je proto celosvětově stíhán s nejvyšší prioritou. Lupiči, islámští teroristé, nájezdníci z kosmu – nikdo nezabírá Interpolu, FBI, CIA, KGB a LSD tolik spisů jako oni. To, co čtenář uvidí na následujících stránkách, je exkluzivním materiálem vyextrahovaným z nejhlubších kobek informačních agentur – seznam nejnebezpečnějších novinářských zločinců. Po důkladných studiích odborníků jsme se rozhodli zařadit také obrazový materiál s tím, že veřejnost má právo vědět, jaká stvoření kráčí ve stínech našeho světa. Následující desítka osobností kráčí po stejné zemi jako my, dýchá stejný vzduch, je napojena (většinou) na stejný rozvod veřejné kanalizace, ba co víc! Je pravděpodobné, že někteří používají stejnou značku deodorantů jako čtenář! Všechno, co s tím lze dělat, je zamknout se do trezoru a doufat, že v něm dojde vzduch dřív, než se ze tmy vynoří jejich klávesnice, verdikty a smrtelná závěrečná hodnocení.

Herní novináři mají tendenci sdružovat se do skupin, ačkoliv vrcholem nebezpečenství je persona non grata, novinář nezávislý, schopný svou nestranností odsoudit marketingem sebelépe podporovaný projekt. Náš seznam nejhledanějších zločinců se soustředil na seskupení v kuloárech známé jako Doupě.



Pouhé vyslovení tohoto jména znamená rozsudek smrti, přičemž jeho napsání vysloužilo autorovi tohoto článků sedmigenerační vendetu. První číslo Doupěte vyšlo v prosinci roku 2004, aby zaplnilo mezeru ve zločineckém kartelu multiplatformových časopisů. Zatímco konkurence tvrdě útočí na platformu osobních počítačů, Doupě rovněž terorizuje moderní konzole všeho druhu a hodlá na ně svými recenzentskými atentáty upozornit český stát. Byť se na případu podílejí stovky specialistů, Doupě se nedaří umlčet, přičemž jeho budoucí plány sahají ještě mnohem, mnohem hlouběji.

## ŠÉFREDAKTOR – VŮDCE GANGU, KMOTR A STRŮJCE VŠECH SPIKNUTÍ V JEDNOM

**Příjmení** :· Gric **Jméno** :· Kamil
**Krycí jméno** :· Lombi
**Pohlaví** :· Muž, nebo něco mu velmi podobného
**Vyznání** :· Mimozemšťani!
**Věk** :· 20 **Znamení** :· Štír

Mozek celé organizace, chladnokrevný a cílevědomý vůdce, který úspěchu své teroristické buňky podřídil celý život. V přestrojení za Toma Cruise infiltruje společenské herní akce, na kterých využívá své výřečnosti, aby zpod rukou naivních propagátorů ukořistil skandální informace o jejich projektech.

**Zločinecké motto** :· Nelitujte hříchů, kterých jste se dopustili – litujte těch, které jste zapomněli spáchat

**Nejoblíbenější lup** :· Hitman, Psychonauts a dobré doutníky

**Před akcí čte** :· 116 stran nového Doupěte a horory od Stephena Kinga

**Při akci poslouchá** :· Prince, Seal, Sting, RHCP a Spice Girls

**Po akci sleduje** :· filmy Tima Burtona, Monty Python´s Flying Circus, Červeného trpaslíka

**Kdykoliv jindy se věnuje** :· Spánku, jídlu, přítelkyni – nejlépe vše zaráz

**Současné náčiní** :· Vše, co k člověku patří – ruce, nohy i jiné, větší či menší orgány, vše v nejmodernější dostupné konfiguraci (pouze grafika celku pokulhává)

**Nejoblíbenější herní hláška** :· „They told me this would be the summer camp" (Psychonauts)

**Výtah z archivu** :· Dostupné materiály o subjektu jsou pouze kusé a neúplné: Herní postižení se u něj začalo objevovat na počátku 90. let, kdy si na legendárních strojích značky Amiga poprvé odzkoušel „prkna, která znamenají herní svět". Další vývoj nemoci není přesně zaznamenán. Jisté je, že zásadní roli v postupném rozšiřování infekce hrál perský princ, Doom nebo Golden Axe. Právě v těchto letech se poprvé projevila slabost subjektu pro akční hry, aby ji v dalších letech doplnila chuť taktizovat, plánovat (= obliba strategií jako celku). Všechny průvodní příznaky doplnilo odhodlání seznámit svět se „svým pohledem na věc", který se již rok a půl zhmotňuje ve formě utajeného projektu Doupě. Poslední dostupné informace naznačují tzv. ticho před bouří – subjekt se se zápalem věnuje dalším číslům svého časopiseckého díla a volný čas tráví v úzkém kolektivu vlastní přítelkyně a nejbližších přátel. Prý také potichu kutí další utajený projekt.

**Herní alter ego** :· Raz (Psychonauts)
Průvodní znak: cílevědomost. Možná je ještě malým dítětem, které postrádá smysl pro realitu. Když ale něco chce, jde si vytrvale za svým cílem. Proto utíká z milovaného domova do tábora, ve kterém je cvičena skupina speciálních agentů. Ne ledajakých. Obyčejné zbraně střídají paranormální jevy, psychika a mentální způsob boje. A Raz, přestože je v první moment nezvaným hostem, v sobě objevuje nevídané schopnosti. To vše v Psychonauts, hře, jež dokonale skloubila infantilnost herního světa s nevyčerpatelnou studnicí nápadů svého stvořitele, magického Tima Schafera (např. Grim Fandango, Day of the Tentacle aj.).

## CONSIGLIERE DOUPĚTE A VEDOUCÍ RUBRIKY BONUS ZONE

**Příjmení** :· Morkes **Jméno** :· Jan
**Krycí jméno** :· DonSalieri
**Pohlaví** :· Primární PC, sekundární znaky hledá
**Vyznání** :· Konzervativní až stařecké
**Věk** :· 21
**Znamení** :· Vodnář, který moc nemusí vodu

Pravá ruka Kamila Grice. Za maskou pilného studenta se skrývá břitký úsudek, dokonalá znalost politických systémů a výřečnost, která by položila na lopatky premiéra kteréhokoliv státu, nehledě na jeho majetkové poměry.

**Zločinecké motto** :· Nezáleží na tom, co se stane, ale jak je to prezentováno

**Nejoblíbenější lup** :· Mafia, série NHL, Capitalism, Kennedy Approach

**Před akcí čte** :· O volebních systémech, Evropské unii a špionážní díla Toma Clancyho

**Při akci poslouchá** :· Enyu, Evanescence, Alanis Morissette

**Po akci sleduje** :· Události, komentáře, Ordinaci (na Rodinná pouta se už vážně nedá dívat), Pátý element

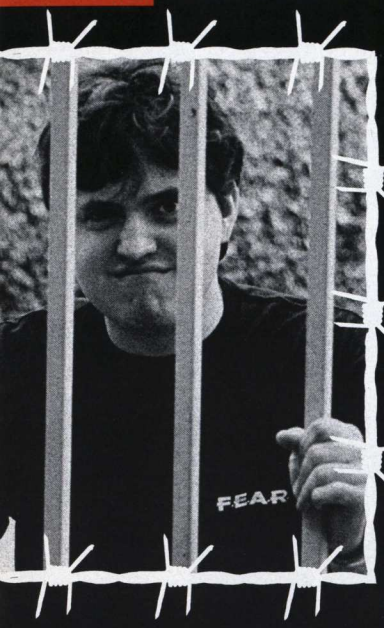
**Kdykoliv jindy se věnuje** :· Podřimování na přednáškách ve škole, spánku, drbání

**Současné náčiní** :· Athlon 1,4 GHz, 256 MB RAM, GeForce2 (ale Pro!), tři dioptrie

**Nejoblíbenější herní hláška** :· „Mission succeeded" (cokoliv)

**Výtah z archivu** :· Už když v dětství organizoval piškvorkové turnaje, v nichž hrál za všechny týmy sám proti sobě, bylo jasné, že se sudičky v tomto případě pořádně sekly. Svou chybu se sice snažily napravit, leč pokus o udušení malého Honzíka ve dvou letech rohlíkem nevyšel. Dodnes se tak po světě pohybuje rozpolcené individuum, jehož schizofrenii dobře dokumentuje i výběr herních žánrů, mezi nimiž se bez ladu a skladu mixují strategie, sporty, RPG, závodní hry i akční kousky.

**Herní alter ego** :· Max (MDK 2)
Samá ruka, samá noha. Bodejť by ne, když má šest končetin, z nichž čtyři mohou nést UZI, brokovnici či pistoli, a pomáhat tak redukovat po desítkách počet zákeřných mimozemšťanů napadnuvších loď hlavních hrdinů. Ač vedlejší postava, Max nezůstal ve stínu svých spolubojovníků a s ledovým klidem a nezbytným doutníkem v hubě dokázal glosovat situaci do posledního zásobníku.




## KÁPO SEPARATISTICKÉ SEKCE KONZOLE

**Příjmení** :· Kališ **Jméno** :· Karel
**Krycí jméno** :· Mstitel s joypadem
**Pohlaví** :· V příslušenství
**Vyznání** :· Emoce a hratelnost
**Věk** :· 22 **Znamení** :· Rak

**Zločinecké motto** :· There is no such thing as luck, only skillz

**Nejoblíbenější lup** :· Chrono Trigger, Zelda: Ocarina of Time, Indiana Jones 4

**Před akcí čte** :· Isaaca Asimova, Terry Prattcheta, Jiřího Kulhánka

**Při akci poslouchá** :· Depeche Mode, Harry Gregson-Williamse, Yasunoriho Mitsudu

**Po akci sleduje** :· Blade Runner, trilogii s Indym, Ghost in the Shell

**Kdykoliv jindy se věnuje** :· Spaní, slepování prstů při snaze dát dohromady model, anime a Japonsku celkově

**Současné náčiní** :· Athlon 3000+, 1 GB RAM, GeForce 6600GT, PS2, PSP, GC, N64, NDS, GBA, GBC + Nokia 5110 a had :)

**Nejoblíbenější herní hláška** :· „All your base are belong to us" (Zero Wing)

**Výtah z archivu** :· V mládí začínal jako prostý očumovač obrazovek v typických maringotkách plných automatů. Do doby, než se dostal k vlastnímu PC, zneužíval pohostinnosti svých šťastnějších kamarádů, kteří disponovali nadupanou mašinou s kódovým označením Didaktik Gamma či počítačem řady 286. S postupem věku začal inklinovat ke konzolím, nejdříve v podobě emulátorů. V současnosti rozděluje zbytky neustále nedostatkového času zhruba rovnoměrně mezi hraním na PC a konzolích. Časté cestování si s oblibou zpříjemňuje pomocí handheldů.

**Herní alter ego** :· Imp (série Doom)
Neuvěřitelně sympatická stvoření, která bohužel trpí nepochopením ze strany celého světa. V hloubi duše jsou nesmírně citliví a empatičtí, starají se o svoji rodinu a v neděli s paní Impovou často chodí do divadla na svého oblíbeného Shakespeara. Pokud mají volný čas, věnují jej práci pro charitu nebo rádi posedí se šálkem kvalitního zeleného čaje a knihou od Nietzscheho. Svoji práci, nechat se denně střílet do obličeje brokovnicí, nenávidí, ale plní ji svědomitě. Prostě ryzí charakter.

## KÁPO RADIKÁLNÍ FRAKCE LOADING

**Příjmení** :· Stern **Jméno** :· Michael
**Krycí jméno** :· Starwalker
**Pohlaví** :· Promiskuitní PC
**Vyznání** :· Cokoliv kromě sportů
**Znamení** :· Štír **Věk** :· 23

**Zločinecké motto** :· D0n'+ p4n1c!

**Nejoblíbenější lup** :· The Longest Journey, Deus Ex, WoW, Fallout

**Před akcí čte** :· Neuromancera, Pána prstenů, Enderovu hru, Pratchetta a Harryho Pottera

**Při akci poslouchá** :· Queeny, Davida Bowieho, Roxette, soundtracky

**Po akci sleduje** :· Matrix, Twin Peaks, Monty Pythony, Tima Burtona

**Kdykoliv jindy se věnuje** :· 3D grafice, WoW, studiu stavařiny

**Současné náčiní** :· Opteron 144, 2 GB RAM, Radeon X800, PDA, jedna hluboká smažicí pánev a mixér

**Nejoblíbenější herní hláška** :· „Strašidelnější než místnost plná Němců!" (Armed and Dangerous)

**Výtah z archivu** :· Od Commodoru 64, kterému se do portu tiskárny snažil narvat rozstřihanou disketu, přešel přes Game Boy a vietnamský derivát NESu k PC, kteréžto platformě zůstal dodnes věrný. Ačkoliv obdivuje bezproblémovost konzolí a jejich herní tituly, pustí si je nyní domů jen prostřednictvím emulátorů. Poslední dobou již ani moc nehraje, nachází si čas jen na výrazné tituly, jelikož veškeré volné večery požírá virus jménem World of Warcraft.
K němu se subjekt uchyluje v úprku před realitou, v níž ho kolemjdoucí častují frází „Už to k***a nehul!" :-)

**Herní alter ego** :· Tex Murphy (Mean Streets, Martian Memodandum, Pandora Directive a další)
Kromě toho, že je Tex smolařský detektiv v ošuntělém baloňáku, je to také velkotovárna na cynické hlášky. Lze se mu divit? Nejradši by řešil případy manželské nevěry a v klidu šmíroval něčí milenky, ale záchrana světa si jej pokaždé najde a nasaje jej s razancí průmyslové vývěvy. Je škoda, že s koncem staromódních interaktivních filmů odešel do důchodu.

## VĚRNÝ ŽOLDÁK DOUPĚTE

**Příjmení** :· Acler **Jméno** :· Michal
**Krycí jméno** :· Dick Lee Jones
**Pohlaví** :· Male (ne, nad „e" skutečně nechybí čárka)
**Vyznání** :· Bez určení víry
**Věk** :· 21 **Znamení** :· Lev

**Zločinecké motto** :· Life's too short to worry about

**Nejoblíbenější lup** :· Série Tony Hawk's, Fallout, Hitman

**Před akcí čte** :· Příručku mladých svišťů, jinak cokoliv od Neila Gaimana, Williama Gibsona či George Orwella

**Při akci poslouchá** :· Svůj instinkt, rozličnou žánrovou směs od popu až po hard-rock

**Po akci sleduje Většinou** :· strop, občas Americkou krásu, Věčný svit neposkvrněné mysli, Červeného trpaslíka, Futuramu

**Kdykoliv jindy se věnuje** :· Když to nedělá, tak je na kole / prkně / spí / ruší zpěvem okolí

**Současné náčiní** :· Pentium 4 3,4GHz, 1 GB RAM, Radeon X800, Nokia N70

**Nejoblíbenější herní hláška** :· „You talkin' to ME???" (Duke Nukem)

**Výtah z archivu** :· Nikdo neví, odkud přišel a kde se vzal. Traduje se, že už z kolébky vypadl s joystickem přirostlým k ruce, ale kdoví, kde je pravda. Co se však ví jistě, je to, že svou herní vášeň začal u stařičkého Commodore 64 někdy v sedmi letech. Potom přišlo PC, které mu po různých změnách a upgradech vydrželo až dodnes. Hry dnes sice nejsou tou hlavní náplní jeho života jako před lety, nicméně pokud se objeví nějaký chytlavý titul, snadno mu podlehne. Hodně si vybírá a hry bere spíše jako formu určité relaxace. I to je možná důvod, proč pomalu začíná pokukovat po některé z konzolí.

**Herní alter ego** :· Manuel Calavera (Grim Fandango)
Podivný, hrůzu nahánějící vzhled, vysoká postava a kamenná mimika ve tváři. Věčný cestovatel po světě mrtvých a sarkastický glosátor běžných denních situací. Milovník všeho temného, pro někoho tichý blázen, v duši však dobrák až do morku kostí. V davu stěží identifikovatelný, nicméně jak dojde na lámání chleba, jeho ostrou kosu pozná bezpečně každý.

## VĚRNÝ ŽOLDÁK DOUPĚTE

**Příjmení** :· Jarrar **Jméno** :· Alan
**Krycí jméno** :· Zarkáví
**Pohlaví** :· Muž
Vyznání :· Filozof ateista
**Věk** :· 21 **Znamení** :· Býk

**Zločinecké motto** :· The Bishop!

**Nejoblíbenější lup** :· Caesar III, Chessmaster 10, Grim Fandango, Ground Control 2

**Před akcí čte** :· Stephena Kinga, deník www.al-watan.com

**Při akci poslouchá** :· Stinga, The Police

**Po akci sleduje** :· Monty Python´s Flying Circus, Červeného trpaslíka, Stargate

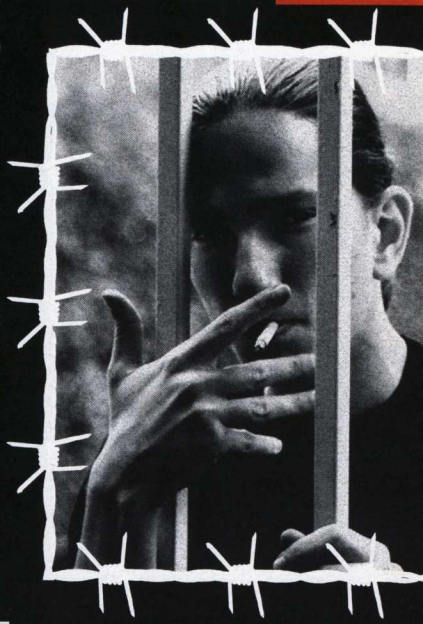
**Kdykoliv jindy se věnuje** :· Plácání do basové kytary, sportu a kouření cigaret

**Současné náčiní** :· Celeron 2,2 Ghz, 1 GB RAM, Radeon 9600Pro, Nokia 3510i

**Nejoblíbenější herní hláška** :· „Greetings!" (Caesar III)

**Výtah z archivu** :· První PC sestavu si jeho rodina pořídila v roce 1995. Jednalo se o luxusní 486 s 8 MB RAM a pevným diskem o velikosti 600 MB. První zážitky s hrami spojuje s tituly jako Vikings, Prehistorik, Prince of Persia a Golden Axe. O tři roky později se však zamiloval do strategie Caesar III, kterou ze svého disku už nikdy neodinstaluje. Pacient Alan Jarrar byl vždy schopen udržet si smysl pro realitu, proto se nikdy neproměnil ve Dwaynea Dibbleyho.

**Herní alter ego** :· Gordon Freeman (Half Life)
Akční hrdina Gordon Freeman je zajímavým charakterem. Nikdy nemluví, jen naslouchá a dělá věci tak, jak uzná za vhodné. Má čich na nepříjemné situace a hlavně – vždy je ve správný čas na jediném správném místě, které existuje. Je nenápadný do doby, než vezme do ruky zbraň. Není profesionálním zabijákem ani cvičeným důstojníkem. Má jen obyčejný pud sebezáchovy, jenž kombinuje s rozumným přístupem k věcem. Zkrátka sympaťák.



## VĚRNÝ ŽOLDÁK DOUPĚTE

**Příjmení** :· Sláma **Jméno** :· David
**Krycí jméno** :· Locklear, dawe
**Pohlaví** :· Má **Vyznání** :· RPG
**Věk** :· 20 **Znamení** :· Lev

**Zločinecké motto** :· If ignorance is bliss, then knock off the smile on my face

**Nejoblíbenější lup** :· Série The Elder Scrolls, Neverwinter Nights, World of Warcraft, Ragnarok Online

**Před akcí čte** :· Díla Sapkowského, Gaimana, Holdstocka

**Při akci poslouchá** :· V podstatě cokoli dobrého od rocku přes hip-hop, funky, metal až po klasiku

**Po akci sleduje** :· Anime, z hraných filmů nejraději Avalon

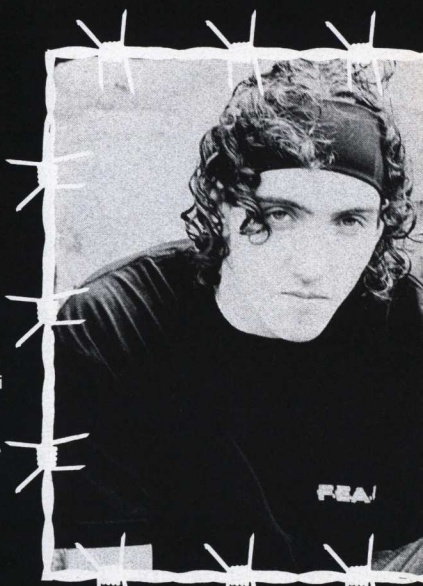
**Kdykoliv jindy se věnuje** :· Street dance, akrobacii, klavíru

**Současné náčiní** :· Pentium 4 2,4 GHz, 2 × 1 024 MB RAM, ATI Radeon 9800 PRO 256 MB; PS2; Nokia N-Gage QD

**Nejoblíbenější herní hláška** :· „Uchop meč – jdi na zteč" (Warcraft 3)

**Výtah z archivu** :· Hrát si začal už chvíli po narození. Přirozené procvičování představivosti skončilo nějakou dobu před koncem minulého tisíciletí, kdy dostal první PC s úžasnou jednomegovou integrovanou grafickou kartou. Pak už se to s ním vezlo z kopce – naopak jeho RPG faktor značně stoupal. Vedle jediného správného herního žánru ovšem občas zhřeší s dobrou strategií, adventurou či arkádovější závodní hrou. V poslední době uznává kouzlo konzolí a těší se, až nebude potřeba každou chvíli upgradovat PC a bude stačit jen jednou za asi osm let koupit sympatickou krabičku.

**Herní alter ego** :· Bard (The Bard's Tale)
V herním světě snad není většího antihrdiny. Bard je obyčejný potulný hudebník se zrezivělým mečem, starou loutnou a jedním pochybným kouzlem – umí vyvolat krysu. Jde mu jen o plný korbel, plné břicho a plný měšec, přesto je ne úplně proti své vůli zatažen do spousty dobrých skutků. Parádně odráží skutečnost, že občas musíte něco udělat, protože to prostě neudělá nikdo jiný. Třeba zachránit svět, princeznu nebo tak něco.



## VĚRNÝ ŽOLDÁK DOUPĚTE

**Příjmení** :· Vrána **Jméno** :· Tomáš
**Krycí jméno** :· TommyBuu
**Pohlaví** :· Mám
**Vyznání** :· Závodní simulátory
**Věk** :· 19 **Znamení** :· Panna

**Zločinecké motto** :· Prvně zábava, pak to ostatní

**Nejoblíbenější lup** :· Toca Race Driver 3, Moto GP, Life for Speed

**Před akcí čte** :· Sbírku zákonů o kriminalitě

**Při akci poslouchá** :· Nirvanu, Bloodhound Gang, Tři sestry

**Po akci sleduje** :· Noc v Roxbury, South Park, všechno s Liškou

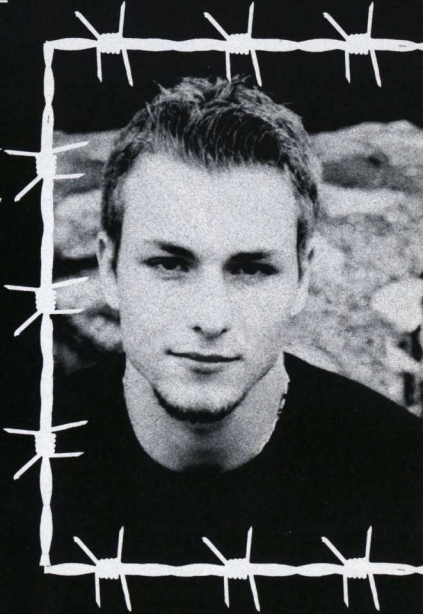
**Kdykoliv jindy se věnuje** :· Bohulibějším činnostem, než výše uvedené

**Současné náčiní** :· Athlon XP 2800+, 1 GB RAM, GeForce FX5900, náhradní trenýrky

**Nejoblíbenější herní hláška** :· „Kluci mi říkají Rambo, holky kreténe" (Horké léto)

**Výtah z archivu** :· Narodil se jako obyčejný klučina plný ambicí. Pak přišel první počítač a první rande se skvělou hrou. Povinnosti šly stranou, avšak ne nadlouho. Tomáš se dostal do organizace, již vede duo Kamil a Honza. Ti drží veškeré své beránky pěkně zkrátka. Napít dostávají sporadicky, jídlo viděli snad jen na obrázku a brány okolního světa? Jsou nenávratně zavřeny. Redaktoři tohoto časopisu se zkrátka nemohou začlenit mezi normální spoluobčany. Pomoooooooc!!!

**Herní alter ego** :· Vrána Vrána (The Longest Journey)
Neuvěřitelně cynický humor dělá z Vrány hrdinu, kterého si musí zamilovat kdokoliv. Je trochu sobecký, myslí v první řadě na vlastní bezpečí, ale když jde do tuhého, rád přiloží ruku k dílu. Tedy křídlo. Co na tom, že kolem toho nadělá uštěpačných poznámek jako hyperaktivní důchodkyně tři dny před čtvrtým úplňkem přestupného roku?



## VĚRNÝ ŽOLDÁK DOUPĚTE

**Příjmení** Demiger **Jméno** Martin
**Krycí jméno** Miro Diro
**Pohlaví** Jak kdy
**Vyznání** Ateista, hraje co dům (a šéfredaktor) dá
**Znamení** Štír **Věk** 16

**Zločinecké motto** Be cool, be free, be happy.

**Nejoblíbenější lup** Killzone, Virtua Tennis, Heroes, Caesar, Age of Empires

**Před akcí čte** Noviny, konkurenční magazíny

**Při akci poslouchá** KoRn, Prodigy, Placebo

**Po akci sleduje** Čistou duši, Romper Stomper, Noční hlídku

**Kdykoliv jindy se věnuje** Hraní tenisu

**Současné náčiní** PS2, PSP, DS Lite, občas PC (Athlon 64 3000+, 512 MB RAM, Radeon X800) a mobil (N70)

**Nejoblíbenější herní hláška** „Killing spree!" (Unreal Tournament)

**Výtah z archivu** Jako nejmladší člen redakce má jisté mezery ve vzdělání. Usilovně na sobě ale pracuje, a tak se mu na disku (v mechanikách konzolí) vyhřívají kromě aktuálních hitů také hry staršího data. Hrát začínal na PC, které jako platformu dlouhá léta obhajoval. Postupem času ale zjistil, že dobré hry jsou i na konzolích a že kouzlo není v grafice, nýbrž v hratelnosti. K PC se ale nakonec vždycky vrátí – jinde by totiž nemohl hrát své oblíbené strategie.

**Herní alter ego** Sam Fisher (Splinter Cell)
Snad nikdo v herním světě nedokáže podat svůj nepříznivý osud tak jako Sam Fisher. Na rozdíl od všech hrdinů totiž kašle na předsudky a chová se jako člověk. Strachuje se o svou dceru, miluje svou rodinu, cítí se starý a občas si nevěří… Nebýt náročných úkolů, které musí plnit, byl by to obyčejný otec od rodiny. Je jedním z nás.

## VĚRNÝ ŽOLDÁK DOUPĚTE

**Příjmení** Nosákovec
**Jméno** Ladislav
**Krycí jméno** Nosi
**Pohlaví** PC
**Vyznání** Válečné střílečky
**Věk** 17 **Znamení** Panna

**Zločinecké motto** Klid, hlavně klid

**Nejoblíbenější lup** Caesar 3, Série Heroes, Mafia

**Před akcí čte** Herní magazíny

**Při akci poslouchá** Blink 182, Angels & Airwaves, Daniel Landa

**Po akci sleduje** Forrest Gump, Schindlerův seznam, Taxi

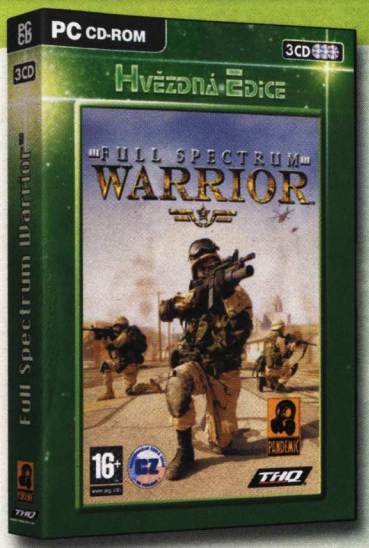
**Kdykoliv jindy se věnuje** Přítelkyni Hance

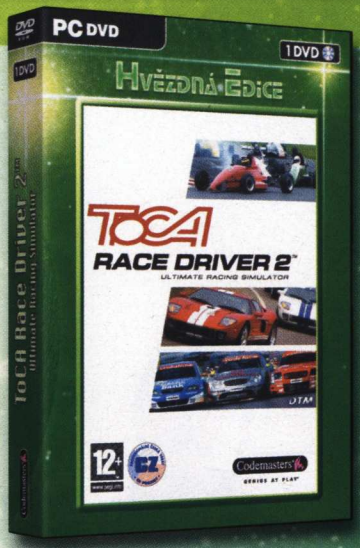
**Současné náčiní** Sempron 3000+, 256 MB RAM, 128MB graf. karta (notebook)

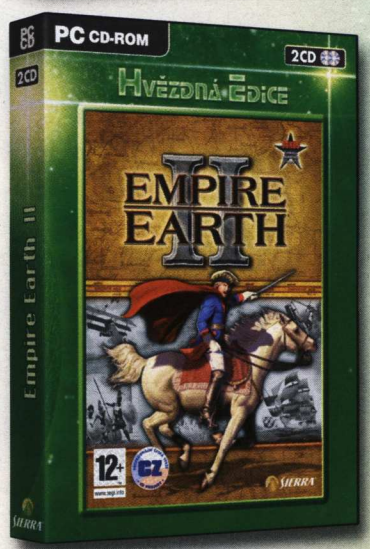
**Nejoblíbenější herní hláška** „Victory or dead!" (Call of Duty)
Výtah z archivu Jeden z nejmladších členů redakce, který ujíždí na válečných střílečkách, simulátorech všeho, co má dvě a více kol, a hlavně Tetrisu, jemuž dokáže prostřednictvím svého mobilního telefonu propadnout klidně na několik hodin. Má rád kvalitní punk-rockovou hudbu, dobré filmy a přímo miluje jízdu na svém skútru. Poznávacím faktem je mimořádná lenost, jež často způsobuje, že k dokončení zdánlivě krátké recenze se má až v případě kokrhání kohouta (= šéfredaktora) za jeho okny…

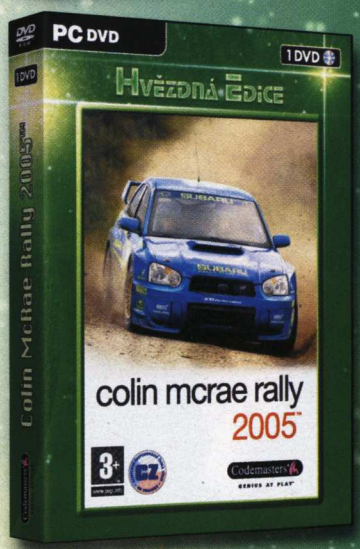
Herní alter ego Tommy Angelo (Mafia)
Obyčejný chlapík, kterého náhodné okolnosti „donutily" stát se členem mafie. Zpočátku příjemný a vtipný, postupem času se z něho však stává zahořklá a drsná gorila, ze které má každý respekt. Obdiv si získal zejména díky úkolům, jež odmítl plnit kvůli rozporům se svým svědomím. Hrdina…

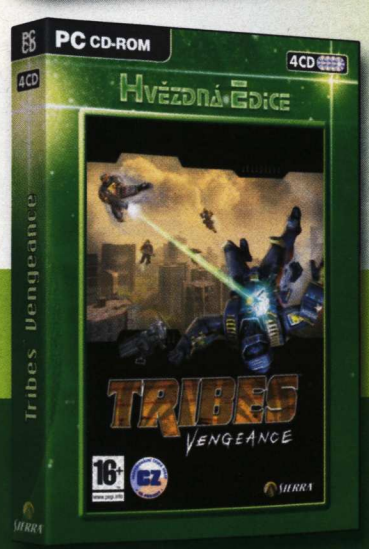
# Hvězdná Edice

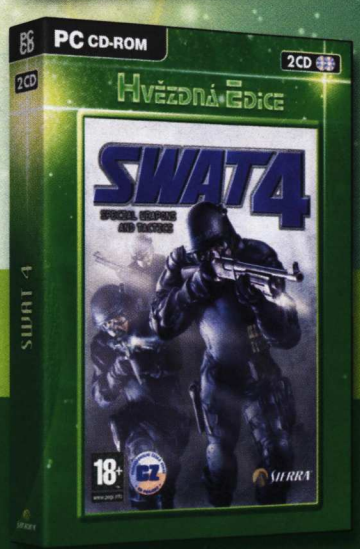



## ...ty nejlepší počítačové hry:

- jednotné balení
- vždy v češtině
- supr cena
- tištěný průvodce hrou ke každé hře zdarma!

**Za skvělých 499,- Kč**

www.cdprojekt.cz/he

CDPROJEKT

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

# KDO JSOU DNEŠNÍ HRÁČI

## ANEB DOBA SE ZMĚNILA

Když mi kolega vykládal, jak jeho dědeček nadšeně hraje Medal of Honor a pokřikuje přitom na svého vnuka „jó, tyhle samopaly Thompson nám za války opravdu hodně pomáhaly", považoval jsem to za výjimku potvrzující pravidlo, že starší lidé nemají k moderní technice a zábavě vztah. Když mi však další přátelé vyprávěli, jak celou noc hráli s přítelkyní Need for Speed nebo že doma pořádají soutěže v Singstar, kterých se účastní doslova celá rodina, začalo mi to vrtat hlavou.

Kdo vlastně jsou dnešní hráči? Kolik lidí dnes hraje hry, jaké a proč? Odkud a kam vede cesta herního průmyslu? Ponořil jsem se tedy do statistik světových vydavatelů a organizací. První šok mne čekal hned na začátku: průměrný věk dnešních hráčů je 33 let.

Herní průmysl je mladý. Dvacet let zpátky jej představovaly pouze první výkřiky do tmy v podobě pípajících automatů v maringotkách. Disponovaly hrstkou barev a čtverečky různých velikostí. Okolo automatů s klasikami typu Pong (pinkání čtverečku dvěma hráči z jedné strany obrazovky na druhou), Pacman (polykání čtverečků v bludišti, zamořeném nepřáteli) nebo Space Invanders (akční titul s raketkou, sestřelující roje kostečkovaných mimozemšťanů nad sebou) se motaly především děti. Hraní mimo tyto specializované zábavní automaty, například doma na vlastním přístroji, bylo v té době víceméně utopií.

## KDO OBJEVIL POČÍTAČE A HRY

Jistě, tenkrát existovaly první domácí (odborně se jim říká „osobní") počítače. Když odhlédneme od faktu, že byly drahé a na území tehdejšího komunistického Československa prakticky k nesehnání, byly to především značně neohrabané, uživatelsky komplikované stroje. Přesto bylo již tenkrát zřejmé, že se v nich skrývá velký potenciál pro různé vědní obory (slovo „počítač" je odvozeno především od schopnosti stroje řešit složité výpočetní úlohy) a dost možná i pro různé oblasti komerční sféry. Nikdo si tenkrát nepředstavoval, že jednoho dne budou počítače hrát nezastupitelnou roli prakticky ve všech oborech lidské činnosti od řízení letišť přes pultový prodej po řízení automobilu.

Začátkem 80. let se tedy počítače pořizovaly do domácností, kde se pro děti plánovala kariéra technika či ještě lépe programátora v oboru výpočetní techniky. V jednoduchých programech typu Basic se mladí lidé učili porozumět strojové řeči a mechanismům dnes již klasických pradědečků moderního počítače, jako byly Commodore 64, ZX Spectrum nebo počítače od Atari. A jelikož mladí lidé jsou od přírody hraví, samozřejmě si našli čas na sestavování zábavnějších aplikací, než byly číselné výpočty.

Začalo to hadem, požírajícím čtverečky a narůstajícím do větší délky – nebo právě zmíněným Pongem (je zajímavé sledovat, jak skrz stejně jednoduché aplikace hry před několika lety dobyly mobilní telefony). Mladí programátoři i laičtější, hardwarově orientovaní fanoušci, se začali sdružovat v dobrovolných klubech, kde si vyměňovali své výtvory, zkušenosti a nápady. První opravdová herní komunita byla na světě.

## HRANÍ JE PRO DĚTI

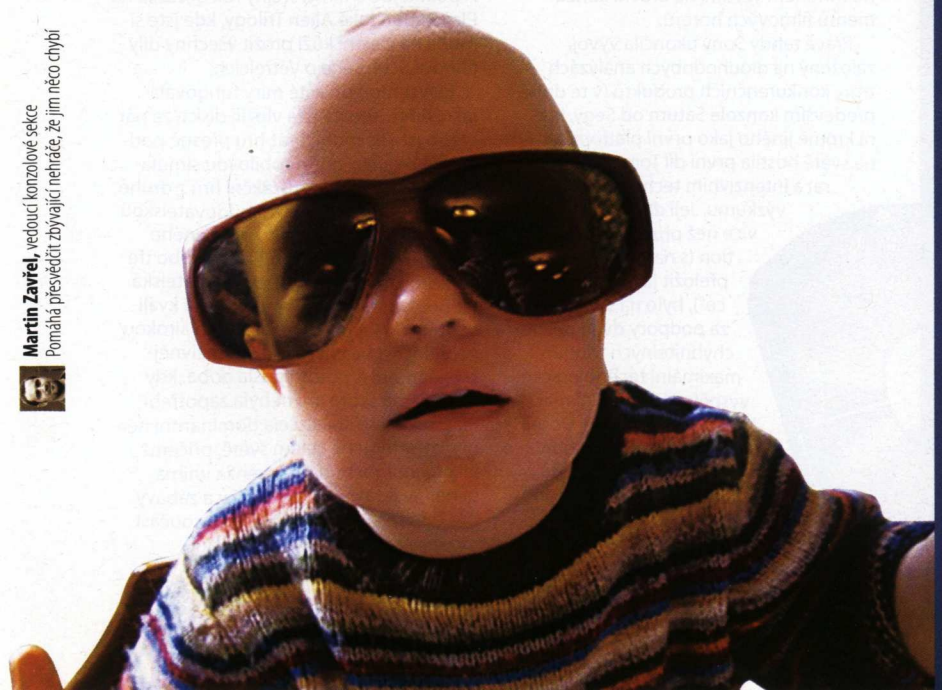
Zatímco probíhal také intenzivní vědecký vývoj a výzkum počítačových technologií, mladí lidé okolo nich se přesně v duchu hesla „škola hrou" stále více soustředili na zábavnější aspekty počítačového světa. Vedle množství textových her (v naší zemi prosluly především ty od Fuxoftu, jejichž autor – František Fuka – je dnes uznávaným překladatelem amerických filmů; také ovšem nadále hraje a recenzuje hry) vznikaly i řádově složitější tituly, využívající větší kombinace barev nebo dokonce trojrozměrné pojetí herního světa. Mezi programátory se tak začínali rodit také budoucí designéři či grafici.

> Lidé si v paměti udržují dávno neplatná klišé

Všechno to však pořád byli velmi mladí lidé, náctiletí, dospívající… ale děti. A přesně tak bylo herní využití počítačů vnímáno: jako kratochvíle bez většího významu, jako zábava pro děti. Fakt, že řada nezasvěcených (včetně České televize, jež má na svědomí pojetí televizního pořadu o hrách Gamepage) dodnes označuje herní průmysl za zábavu pro děti, svědčí o tom, jak silně si lidé udržují v paměti jistá klišé a jak dlouho trvá, než se utkvělých představ z minulosti zbaví. Samozřejmě tomu také napomáhá samotný pojem „hry" nebo „hraní", z nichž si leckdo odvodí slůvko „hračka".

## MÝTUS „BREJLATÉHO ASOCIÁLA"

Právě z dob počátků počítačového a herního průmyslu přežívají dodnes některé z nejstarších – a nejhloupějších předsudků. I když na úplném začátku to bylo tak, že lépe stavěné děti se věnovaly raději sportovním aktivitám a slabší jedinci se uchylovali k intelektuálně orientovaným zálibám typu programování, tahle doba je dávno minulostí. Přesto si dodnes řada nezasvěcených lidí představuje, že typický hráč je bledý vychrtlík s obřími brýlemi nebo nespolečenský podivín. Případně kombinace obojího. Na dalších stránkách se přesvědčíte, že tohle už dávno neplatí – pokud to vůbec kdy platilo.



**Martin Zavřel,** vedoucí konzolové sekce
Pomáhá přesvědčit zbývající nehráče, že jim něco chybí

Pouze ti nejosvícenější z rodičů si od začátku uvědomovali, že tvorbou her si jejich ratolesti rozšiřují své programátorské a kreativní schopnosti, zatímco samotným hraním si brousí postřeh či logické myšlení. A ten nejvzácnější druh rodičů hrál po boku svých dětí. Vzniká také zcela jednoúčelová varianta pro samotnou zábavu z hraní v podobě jednoduchých asijských přístrojů s názvy jako „1000 + 1 Games", kde zcela mizí jakékoliv programování nebo tvoření: černá krabice disponuje dvěma páčkami s tlačítkem, kterými je možné hrát jednoduché hry na obyčejné televizi (není divu, že konzole byly zpočátku vnímány jako druhořadé a zjednodušené odvětví herního světa). Jak ale mladých lidí okolo počítačů přibývalo, ti první z nich stárli. A právě tehdy si přední světové firmy začaly uvědomovat narůstající potenciál herní zábavy.

> Playstation změnila vnímání her jako takových

## SONY PŘEDSTAVILA HRY PRO DOSPĚLÉ

Ačkoliv již na začátku devadesátých let existovaly vyspělé domácí herní konzole, pro které vznikla řada náročných her s vysloveně dospělou tématikou (komplexní strategie, krvavé hororové akce), a osobní počítače (v té době končila skvělá Amiga a naprosté dominance se ujaly osobní počítače standardu IBM) zaplavila řada erotických herních titulů, stále nešlo o zábavu pro masový trh. Čísla sice stoupala, ale bylo to podobné jako komunity okolo studentského či alternativního filmu, zatímco herní vydavatelé snili o zásahu mnohem větším, na úrovni konzumentů filmových hororů.

Právě tehdy Sony ukončila vývoj, založený na dlouhodobých analýzách trhu, konkurenčních produktů (v té době především konzole Saturn od Segy, která kromě jiného jako první platforma na světě hostila první díl Tomb Raidera) a intenzivním technologickém výzkumu. Její dílo, nazvané více než příznačně Playstation (s nadsázkou lze přeložit jako „Herní stanice"), bylo na trh vrženo za podpory dvou nezpochybnitelných triumfů: maximální technologické vyspělosti a masivní marketingové kampaně. Dobrá reklama je přitom v moderním světě často důležitější, než opravdová kvalita výrobku (jak dokazuje předminulé Vánoce nejprodávanější uspěchaný nedodělek, hra Medal of Honor: Rising Sun se svojí bezprecedentní marketingovou kampaní).

Úplně nejchytřejším tahem ze strany Sony byl samotný obsah marketingové kampaně i nabídky pro nový přístroj: kde jiní propagovali hry, tam Sony uváděla „špičkovou technologii ve službách filmově působící interaktivní zábavy pro dospělé" nebo „nezbytnou součást moderního životního stylu" (dříve bylo známkou pokroku mít walkman, teď to byla Playstation). Dokonalým zosobněním tohoto záměru se přitom stala jedna z úplně prvních her pro Playstation: Resident Evil. Brutální horor odehrávající se na opuštěném venkovském sídle, kde jste se museli probíjet skrz zástupy nemrtvých zombií, genetických mutantů a složitou síť vládní konspirace. Hra se díky špičkovému technickému provedení podobala mnohem méně dosavadním titulům – a mnohem více vysokorozpočtovým hollywoodským snímkům.

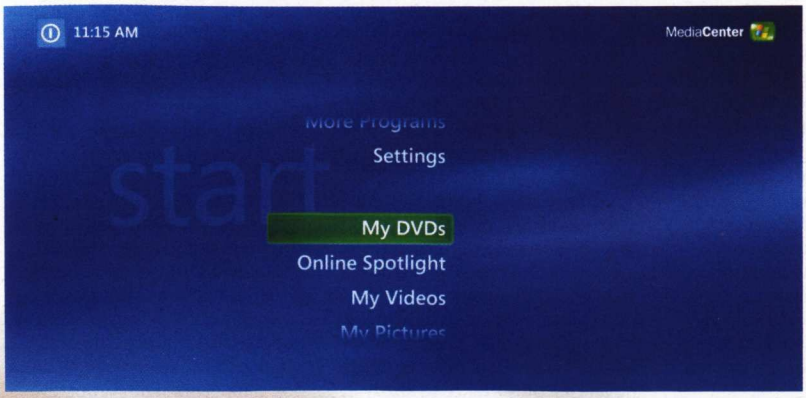
## ŽÁNRY DLE LIBOSTI

Díky Sony, Playstation a herní sérii Resident Evil si široká veřejnost stále více začala uvědomovat spojitost mezi moderními hrami, filmy a hudbou. Již v roce 1995 doprovázela futuristickou závodní hru Wipeout hudební kulisa, sestavená z písní slavných popových kapel (řada skladeb přitom byla exkluzivní verzí pro danou hru). Další hry (Enemy Zero) doprovázela monumentální orchestrální hudba nahraná Londýnským symfonickým orchestrem (jeden z nejlepších na světě). A pokud jde o filmy, stejný rok dorazila na Playstation také Alien Trilogy, kde jste si mohli na vlastní kůži prožít všechny díly filmové sci-fi série o Vetřelcích.

Playstation do jisté míry fungovala jako video. Prostě jste vložili disk a za pár vteřin jste již mohli hrát hru přesně podle svého gusta: automobilovou simulaci, vesmírnou střílečku, akční hru z druhé světové války, komplexní budovatelskou strategii, simulaci vašeho oblíbeného sportu, pohádkovou hopsačku nebo třeba hororové dobrodružství. Uživatelská jednoduchost a vysoká technická kvalita hrály do karet Sony, masírující širokou veřejnost stále chytřejší a intenzivnější reklamou. A potom přišla doba, kdy už reklama skoro ani nebyla zapotřebí: Playstation se stala zcela dominantní herní platformou na celém světě, přičemž jakoby mimochodem změnila vnímání her jako takových. Z hračky a zábavy pro děti se stala plnohodnotná součást moderního zábavního průmyslu.

## HRY PRORÁŽÍ DVEŘE TECHNOLOGIÍM

V konkurenčním prostředí je potřeba bojovat všemi prostředky a na všech frontách, pokud si chcete zachovat dominanci. Hráči v první řadě žádají hezčí a bohatší hry, takže výzkum technologií se stal pro herní průmysl klíčovým. Herní aplikace tak často způsobují rychlejší posuny při výzkumu a výrobě nového hardware. To neplatí jen o rychlejších procesorech a grafických kartách, ale také například o formátu médií (Playstation 2 pomohla prosadit formát DVD disků, o to samé se pokusí Playstation 3 s Blu-ray).




Teď se nejspíš ptáte: „kde jsou počítače?" a říkáte si, že Playstation přece nevymazala PC z povrchu zemského. Máte pravdu. Díky své všestrannosti a užitečnosti jsou počítače od dob, kdy jejich cenová dostupnost dosáhla rozumné míry, součástí prakticky každé moderní domácnosti – ale také pracovišť nebo škol. Proto jde o stabilní platformu, která již sice nemá z hlediska herního průmyslu největší podíl na trhu, ale na druhou stranu zaručuje značné množství uživatelů a potenciálních zákazníků. Díky možnosti dílčího vylepšování výkonu součástku po součástce jde také o ideální platformu pro vydávání některých mimořádně pokrokových či hardwarově náročných titulů.

## MICROSOFT VĚTŘÍ PENÍZE

Osobní počítače jsou již nějakou tu dobu nerozlučně spjaty s operačním systémem Windows od Microsoftu. Ten při vyvíjení nových verzí nemohl přehlédnout, že celý svět PC po hardwarové stránce posouvají kupředu z velké části právě herní aplikace. Začalo být zřejmé, že prakticky každý hraje na svém počítači nějakou hru, byť jsou to třeba jen karty nebo jednoduché závody. Přestože je ale ve světě tolik počítačů, čísla začínala jasně ukazovat, že nejlépe se prodávají hry na konzole. Microsoft, který musí řešit miliony různých konfigurací hardware a odladění svých aplikací pro ně víc než kdo jiný, moc dobře chápal, proč masový trh (který se chová celkem průhledně a jednoduše) upřednostňuje uživatelsky nesrovnatelně jednodušší konzole. Logickým krokem pro jednoho z největších gigantů ve světě výpočetních technologií tedy bylo vytvořit konzoli vlastní.

Bylo ovšem potřeba vymyslet unikátní strategii, aby nová konzole, nazvaná Xbox, prostě jen nenabízela to samé, co její předchůdci. Samozřejmě tu byla možnost udělat ji výkonnější, což se také stalo (za cenu větší váhy a rozměrů). Kromě toho ale Xbox přinesl také poněkud odlišnou knihovnu titulů než konkurenční Playstation. Zatímco japonská Sony do určité míry stavěla na tradicích japonských automatových her (mlátičky, raketky, autíčka), Microsoft díky svému americkému původu a vztahům s PC vývojáři přinesl poněkud usedlejší západní tituly. Tento fakt společně s větším technickým výkonem a multifunkčností (zabudovaný harddisk otevřel uživatelům Xboxu možnost instalace různých vylepšení kvůli prohlížení fotografií, videí v různých formátech atd.) způsobil, že se Xbox vedle „moderního centra zábavy pro celou rodinu – Playstation 2" stal jakousi „první konzolí pro hardcore PC hráče".

## KONZOLE PRO FANOUŠKY PC

Řada oblíbených sérií a žánrů PC hráčů se náhle přesunula na uživatelsky příjemnější platformu, která navíc byla k dostání za příjemně nízkou cenu (Microsoft nastavil svoji agresivní cenovou politiku smířen s dotováním výroby samotných přístrojů jakožto cenou za dobytí lukrativního konzolového trhu). Jádro nejzatvrzelejších hráčů, kteří doposud konzolemi pohrdali, se částečně otevřelo konzolovému světu. Sledoval jsem to na vlastní oči: největší český herní vývojář, Illusion Softworks, se v té době soustředil na vývoj PC titulů – a řada jeho zaměstnanců si pořídila Xbox jako svoji první konzoli.

Jakkoliv tedy Xbox nedokázal porazit svého největšího konkurenta (Sony v té době již měla náskok jednu generaci a navíc poměrně rozsáhlejší zkušenosti s marketingem v zábavním průmyslu), podařilo se mu k hraní jako takovému dovést další skupinu lidí, zaměřených spíše na výkon, grafiku a tradiční herní žánry. Xbox zabral své slušné místo třetí herní platformy na trhu (za PS2 a PC), přičemž umožnil zrození takových exkluzivních klasik, jako byly Star Wars: Knights of the Old Republic nebo Halo, jehož druhý díl se stal nejrychleji prodávanou hrou v historii. A jak sílící marketingový boj mezi dvěma giganty zasahoval stále širší spektrum veřejnosti, hry na začátku 21. století definitivně přestaly být utlačovaným oborem zábavního průmyslu. Právě naopak, začaly se podle nich točit filmy a začalo být skoro nemožné najít někoho, kdo nějakou tu hru nezkusil.

## PC BLIŽŠÍ KONZOLÍM, KONZOLE BLIŽŠÍ PC

Zatímco na začátku bylo PC multifunkčním nástrojem otevírajícím bránu do světa prostřednictvím internetu – a konzole pouze jednoúčelovými přístroji pro relaxaci formou hraní her – v posledních letech se tento trend výrazně mění. PC míří ke stále jednoduššímu uživatelskému rozhraní (podívejte se na systém Windows XP Media Center edition) a konzole naopak rozšiřují svoji funkčnost o přehrávání filmů, fotek, hudby – a také přístup na internet. Playstation 3 má dokonce obsahovat otevřený operační systém Linux. Zdá se, že světy PC a konzolí se v brzké budoucnosti potkají na půli cesty.

**Světy PC a konzolí se brzy potkají na půli cesty**

Jak hry přestávaly balancovat na okraji zájmu veřejnosti a stávaly se stále masovější zábavou, přestalo vedle pravidla „hry jsou jen pro děti" platit i další podobné klišé, totiž že „hry jsou jen pro muže". Podle posledních průzkumů amerického trhu zde zástupkyně ženského pohlaví tvoří 38 % všech hráčů, což je docela úctyhodné číslo. Sice to ještě není půl na půl, ale rozhodně již není možné odsoudit dívky ke koníčkům vaření či uklízení, zatímco si jejich protějšky užívají poslední díl Dooma.

## A ZJEVILA SE ŽENA

Emancipace je důležitou hybnou silou moderní doby. Zatímco některé země (Japonsko) mají tradiční problém s respektováním ženského pohlaví, celosvětově lze prohlásit, že dochází k jakési devalvaci tradičních hodnot, kdy si muži žen vážili jako pokladů a uměli se k nim chovat jako džentlmeni. Možná je za tím tvrdá filozofe „ženy podléhají dravým mužům-uzurpátorům", kterou nastavují především určité pánské časopisy. A nebo je na vině prostý fakt, že moderní muž se chce zkrátka bavit, samozřejmě po svém – a ženy s některými druhy mužské zábavy jako by nebyly kompatibilní.

Jistě víte, na co narážím: řada hráčů si stěžuje, že jejich drahá polovička nemá pro jejich zálibu žádné pochopení, natož aby to zkusila s nimi. Ano, podobně jako u filmů zde existují určité žánry, které prostě musí imponovat jednomu pohlaví více než druhému. Ale i tak je dle mých zkušeností možné za pomoci správného přístupu vaši dívku přivést ke hře, která jí na první pohled nic neříká. Co třeba uvést Baldur´s Gate či Oblivion jako „tu skvělou hru, kde kromě jiného hledáš nové a nové kostýmy pro svoji postavu, abys ji mohla převlékat dle své libosti"?

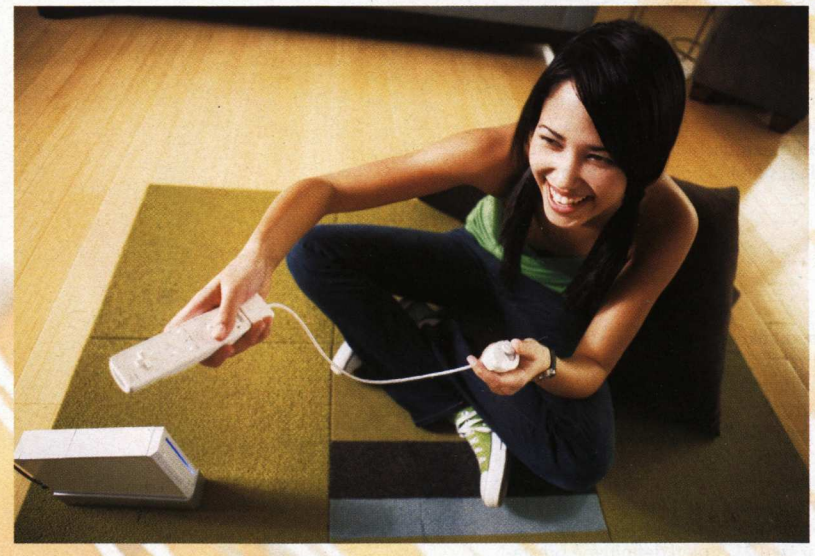
Osobně znám modelku, která se o hry nikdy moc nezajímala, dokud neobjevila tenhle prvek v Baldur´s Gate – a ta se rychle stala její oblíbenou hrou. Jistě, něco podobného mohla dělat také v jiných hrách, jenže zrovna Baldur´s Gate: Dark Alliance zbožňoval i její přítel, takže se každý večer spolu ponořili do dungeonů bok po boku a užili si spoustu skvělé zábavy. Pokud tuhle hru znáte, jistě víte, že nebyl pro tohoto hráče problém obdarovat v ní spoluhráčku třemi nově nalezenými nebo koupenými náhrdelníky každou hodinu hraní.

**38 % hráčů jsou ženy**

## HRY PRO PÁRY

Zcela jedinečnou příležitost pro sbližování pohlaví pak nabízí hry, které jako by byly vytvořeny přímo pro hraní v párech. Králem takovýchto her je bezesporu Ico, kde se hráč ujme role statečného mladíka, jenž musí skrz labyrint prastarého hradu provést křehkou princeznu (tu může ovládat druhý hráč/ka). Postava mladíka je přitom obdařena možností bojovat za pomoci různých zbraní, ale také třeba podávat ruku princezně, kdykoliv se vyšplhá na nějakou vyšší překážku, kam má ona problém se dostat. Princezna sice nemůže bojovat, ale zato má tendenci automaticky natáčet hlavu správným směrem pro postup dále, takže pomáhá hledat cestu hradním bludištěm. Kapitolou samou pro sebe jsou pak předchystané scény, kde si tito dva například mohou sednout vedle sebe na lavičku a držet se za ruce.

Na podobných principech fungují další hry. Kromě zmíněných akčních RPG (kde je běžně k dispozici na výběr několik postav, od bojovníků po čarodějky) stojí za zmínku velice povedený francouzský survival horor Obscure. Jde o klasickou vyvražďovačku středoškoláků, inspirovanou filmy jako Vřískot nebo Fakulta. Hráč si může vybrat z pětice spolužáků, uvězněných na noc v mohutné budově střední školy, kde se odehrávají brutální vraždy. Pětice se skládá z tří chlapců a dvou dívek. Hrou je přitom možné procházet ve dvou hráčích zároveň. Napínavá strašidelná atmosféra je samozřejmě násobena při hře v páru: mužská část se baví upřímným lekáním přítelkyně, zatímco ona se těší z jeho pozorné ochrany. Opět platí stejný princip jako u předchozí hry: mužské postavy jsou silnější a ženské mají speciální talent, podporující snazší postup hrou.



## PAŘANKA ČESKÁ

V roce 2001 vyšel na webovém Doupěti kontroverzní článek „Rozhovor s pařankou českou", a ještě dlouhé měsíce po vydání vřela vášnivá diskuze o něm. Ačkoliv mezi hráči jsou například i progamerky světových kvalit, cílem daného článku bylo představit běžnou hráčku, jakých jsou zřejmě mezi námi spousty.

Tahle se jmenovala Andrejka (na fotografii) a přestože v jejích osmnácti letech byly pro ni primární zájmy škola a aerobik, stíhala také hrát – a to nejen na PC svého bratra, ale také na konzolích Nintendo 64 nebo Playstation 2. Rozhovor má dodnes své kouzlo, protože vnáší do herního světa určitý emotivní náboj, typický pro něžné pohlaví (výroky typu „v Alien vs Predator hraji nejraději za vetřelce, jelikož mi tolik nevadí, když tu potvoru zabiji").

Už víme, že průměrný věk hráče je dnes nad třicet let a dobrou třetinu hráčské obce tvoří ženy. Zdálo by se, že hrají úplně všichni. Přesto však analytici tvrdí, že zlatá éra herního průmyslu ještě nekončí a jeho objem se bude nadále zvětšovat. Říkají, že se v honbě za dospělými hráči (kteří si mohou dovolit utrácet za nové hry) poněkud zapomnělo na nejmenší. A že také existuje prostor pro vytvoření trhu s hrami pro opravdové seniory.

## Zlatá éra herního průmyslu ještě zdaleka nekončí

### HRY PRO CELOU RODINU

Vedle Sony a Microsoftu stojí ještě třetí významný hráč, který cílí na docela jinou skupinu zákazníků za pomoci radikálně odlišných nástrojů. Nintendo stálo u zrodu nezapomenutelného kapesního přístroje na hry Game Boy a má na triku legendy jako Mario, Donkey Kong, Zelda nebo Metroid. Cílem této svérázné japonské firmy byly vždy krystalicky ryzí hry, soustředěné na zábavu spíše než na ohromující prezentaci. Díky tomu jejich často pohádkově laděné tituly oslovují nejen děti, ale doslova celou rodinu.

Koneckonců, řada rodičů hraje hry se svými dětmi. Podle statistik k tomu mají následující důvody: 1) dítě je o to požádá, 2) je to dobrá zábava pro všechny členy rodiny, 3) jde o dobrou příležitost pro sbližování s jejich dítětem a jeho lepší pochopení 4) je to také dobrá příležitost pro sledování a případné ohlídání nevhodného obsahu hry. Statistiky dále nabízejí zajímavá čísla, dle kterých je průměrnému hrajícímu rodiči 37 let a 47 % z nich jsou ženy.

Nintendo na konceptu her pro celou rodinu opravdu staví: do extrému jej žene s přicházející generací domácích konzolí. Přístroj nazvaný Wii (dle oficiálního výkladu to znamená „my") sice není zdaleka tak výkonný jako konkurenční stroje, zato disponuje unikátním ovladačem, který snímá naklánění do různých poloh a pohyby, které s ním hráč provádí. Díky tomu je možné tímto ovladačem mávat ve vzduchu třeba při hraní tenisové hry nebo sekat mečem ve hře dobrodružné. Je to legrace a Wii si již nyní získalo přezdívku „party machine", tedy něco jako „stroj pro večírky".

### HRÁČI: VŠICHNI, VŠUDE

Ještě zajímavější je nejnovější kapesní herní přístroj od Nintenda. Jmenuje se Nintendo DS (aktuálně je v prodeji vylepšená verze DS Lite), je opět výkonem slabší oproti konkurenci, ale zato násobí zábavu z hraní za pomoci unikátních forem ovládání – díky druhé obrazovce, která navíc snímá doteky, nebo díky hlasu (přes zabudovaný mikrofon). Kapesní přístroj také disponuje Wi-Fi přijímačem, takže je možné hrát bezdrátově s přáteli na více přístrojích nebo dokonce přes internet. Myšlenkou tohoto přístroje je „všichni, všude".

Toho „všichni" se Nintendo snaží dosáhnout sérií her nazvanou „Touch Generation". Jde o tituly, které zaručeně učarují relativně okrajovým skupinám hráčům, jako jsou nejmladší děvčátka (neskonale roztomilý simulátor štěňátka Nintendogs) nebo důchodci (hlasem a perem ovládané sbírky hádanek včetně populární doplňovačky Sudoku). Ačkoliv přístroje od Nintenda nenabízí tak revoluční grafiku a technický výkon, mají díky své prosté formě a zvláštnostem silné kouzlo pro ty, o kterých byste mnohdy ani nečekali, že je bude hraní her bavit. A nejspíš to souvisí také s onou technickou jednoduchostí.

## SONY BYLA PRVNÍ

Mohlo by se zdát, že Nintendo přišlo s tou nejchytřejší strategií pro dobývání masového trhu: snadno přístupné hry pro celou rodinu. Nicméně ještě nějaký ten rok před DS a Wii měla stejný nápad Sony a realizovala jej sérií her, které využívají zcela unikátní periferie. Jde například o karaoke soutěž Singstar, kde pomocí mikrofonů zpíváte společně se slavnými zpěváky jejich hity, aby hra následně vyhodnotila vaši schopnost dodržet melodii a rytmus. Další podobnou hříčkou je Eye Toy, série miniher, které můžete ovládat pohyby celého vašeho těla, snímanými malou kamerkou umístěnou nad televizí a přenášející váš obraz do světa hry (což je v zásadě stejný princip, na kterém bude fungovat Wii). Zapomenout nesmíme ani na hudební hru Guitar Hero, která se ovládá za pomoci malé elektrické kytary. Tyto hry nevyžadují praktickou žádnou znalost ovládání nebo her jako takových a jde o velice vděčnou zábavu pro večírek s přáteli, ale klidně i na oslavu narozenin v širokém rodinném kruhu.

## HRA JAKO FORMA OPRAVDOVÉHO UMĚNÍ

Umění. Velké slovo, pod kterým si mnozí představí klasickou hudbu nebo slavný obraz. Mohou ale hry aspirovat na toto vznešené označení? Nebo jde jen o jednoduchou samoúčelnou kratochvíli? Nuže, pokud přiznáme některým veleslavným filmům, že jde o umělecké kousky, pak to musíme přiznat také některým hrám. Epické válečné drama Brothers
in Arms zanechává hluboký zážitek, přičemž postavy, lokace i situace ve hře jsou postaveny přesně podle historických reálií a pamětníků (zahraniční dokumentární televize dokonce použila průchod částí této hry pro cyklus seriózního dokumentu o druhé světové válce). Podobnou úctu si nepochybně zaslouží také zcela nová japonská hra Okami, která je zobrazovaná formou pohyblivých rozvlněných olejomaleb v tradičním japonském duchu. Ovládáte v ní japonskou bohyni přírody a vracíte přírodě poškozené moderním průmyslem její zdraví a sílu. Nezní to jako úctyhodná forma umění?

Civilizovaná moderní společnost se změnila. Hospodářské krize a války nás již netrápí do takové míry, jako v nedávné historii. Lidé si chtějí užívat života a bavit se. Moderní elektronika, jako jsou myčky na nádobí nebo plně automatické fotoaparáty, nám pomáhají uspořit čas a soustředit se na to, co nás baví. Pro řadu lidí je to nějaká forma fyzické aktivity, sporty. Pro jiné je to kulturní vyžití a intelektuální aktivity. Počítačové hry a videohry se staly dospělou součástí moderní kultury, zábavou na stejné úrovni, jakou poskytuje ta filmová.

Pokud máte dojem, že to je zaujatý pohled na věc, a nezdá se vám, že by se hry dostaly tak daleko, pak jste možná ještě neviděli tu pravou. Virtuální světy dnes nabízejí nevídaný rozptyl žánrů od věrohodných simulací sportů (NHL, FIFA) přes simulátory vozidel (Gran Turismo), historické simulace (Brothers in Arms), dobrodružné hry (Tomb Raider), horory (Silent Hill), filmové licence (Kmotr) až po tradiční tituly typu šachy nebo poker. Technika přitom umožnila mohutný posun ve vzhledu i ozvučení těchto her, takže často máte problém rozeznat je od filmu nebo sportovního záznamu. Ať už hledáte zábavné rozptýlení nebo nezapomenutelný hluboký zážitek z bohatého virtuálního světa, ta vaše hra na vás někde venku čeká.

> Videohry se staly dospělou součástí moderní kultury

*„Videoherní průmysl vstupuje do nové éry, kde se technologie a tvořivost spojí za účelem vytvoření nejúžasnější formy zábavního průmyslu 21. století. Za několik desítek let se kulturní historikové budou ohlížet zpět na dnešní dobu a říkat, že právě zde se definice zábavního průmyslu změnila jednou provždy."*
Douglas Lowenstein, prezident, ESA

*„Hry jsou mnohdy používány jako vzdělávací nástroje, nejen pro piloty, vojáky a chirurgy, ale také na školách nebo v byznysu… Hry vyžadují od hráče sestavování hypotéz, řešení problémů, vymýšlení strategií, učení se pravidel herního světa metodou pokusu a omylu. Hráči musí být také schopní žonglovat s několika různými úkoly zároveň, odhadovat rizika a dělat rychlá rozhodnutí… Hraní her je tedy ideální formou přípravy na pracovní zařazení ve 21. století, jak si již mnoho dopředu myslících firem začíná uvědomovat."*
Magazín „The Economist", srpen 2005

## 10 NEJZAJÍMAVĚJŠÍCH FAKTŮ

*Vyspělý americký trh je tradičně největším odbytištěm nejen pro počítače a software. Do určité míry se dá prohlásit, že nastavuje laťku zbytku světa.*

1. Během roku 2005 vzrostly prodeje her na americkém trhu o další 4 procenta a jejich obrat tak dosáhl 7 miliard dolarů.
2. 69 % amerických domácností hraje hry.
3. Průměrnému hráči je 33 let a hraje již 12 let.
4. Průměrný věk lidí, kteří nejčastěji nakupují hry, je 40 let. V letošním roce tvoří zákazníci starší osmnácti let 93 % počítačového a 83 % konzolového obratu.
5. 85 % her prodaných v roce 2005 bylo „mládeži přístupných".
6. 87 % procent nezletilých hráčů má k nákupu nebo zapůjčení dané hry svolení rodičů.
7. 35 % amerických rodičů hraje hry. 80 % amerických rodičů hraje hry se svými dětmi. 66 % se domnívá, že hraní her pomohlo sblížit jejich rodinu.
8. 38 % hráčů jsou ženy.
9. 25 % Američanů starších padesáti let hrálo hry.
10. 44 % hráčů hraje online. 32 % hraje na mobilních přístrojích.

*Zdroj: Výroční analýza Entertainment Software Association*

# PC RECENZE

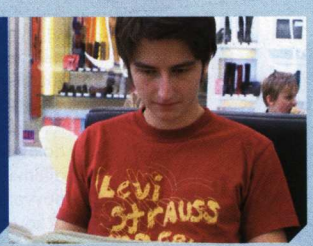
OTEVÍRÁME VÁM BRÁNU DO SVĚTA POČÍTAČOVÝCH HER

## LÉTO STRÁVENÉ U POČÍTAČE? LETOS ŽÁDNÝ PROBLÉM

Vývojáři i vydavatelé jsou na nás hodní: alespoň k takovému závěru jsme dospěli při přípravách sekce PC recenzí, která čítá šťavnatých 15 recenzí. Na rozdíl od předchozích let totiž nebyl rok 2006 poznamenán prázdným seznamem her, plánovaných na červen a červenec. A mezi nadějnými projekty neznámých jmen se skvěly také očekávané hity. Nejprve do redakce dorazilo první epizodické rozšíření Half-Life 2, které ukazuje novodobému fenoménu správný směr – žádná nastavovaná kaše, ale poctivě vystavěný příběh, který má hlavu i patu.

Ale byl to jen předkrm. Nadprůměrné hodnocení jsme byli nuceni rozdávat až překvapivě snadno a často: kvalitou si o něj řekl mytologický Titan Quest, povedená budovatelská strategie Glory of the Roman Empire nebo neznámé, ale o to příjemnější adventurní překvapení Barrow Hill. Pravé finále (při „finálním" dokončování Doupěte) připravil teprve Prey. Nejdříve jsme si redakčně vyměňovali postřehy ze zajímavé demoverze, která ukazuje hratelným ukázkám směr (nikoliv prezentace grafiky – z Prey demoverze skutečně zjistíte, jaká je hra jako celek), abychom posléze (jmenovitě Honza) okusili i slasti finální verze. Výsledkem je první česká recenze a také obálkový motiv, který jste jistě zaznamenali při vybalování Doupěte. Více už nebudu psát – vše za mě řeknou samotné recenze, takže se pusťte do jejich čtení a luštění.

**KAMIL GRIC,** šéfredaktor




## STOP BRUTALITĚ A NÁSILÍ

Filmový fanoušek, který nezná jméno Quentina Tarantina, jako by nežil. Stranou kultovního Pulp Fiction stojí v bibliografii tohoto podivína českým fanouškům známý snímek Gauneři, který se v těchto týdnech dočkal herního zpracování. Bohužel, brutalita a násilí v něm obsažené se znovu stala předmětem diskusí, na kterých se největší měrou podílí rozhodnutí australských úřadů zakázat prodej hry. Důvodem má být nezvyklá míra násilí, kdy hráč může „libovolně střílet hlavy rukojmích, policistů i dalších nevinných", stejně jako v jiných misích „pálit oči rukojmích cigaretou tak dlouho, než zemřou". Trnem v oku úřadů byla také řada zpomalených momentů, které hráči předkládají násilné momenty v ještě syrovější podobě. Gauneři se tímto rozhodnutím zařadili po bok her jako Manhunt, NARC nebo Grand Theft Auto III, kterým byl prodej v zemi protinožců rovněž zakázán.

50 **Prey**
PC | XBOX 360

54 **Titan Quest**
PC

58 **Half-Life 2: Episode One**
PC

62 **Glory of the Roman Empire**
PC

64 **OutRun 2006: Coast 2 Coast**
PC | PS2 | PSP | XBOX

66 **Rise & Fall: Civilizations at War**
PC

68 **Dark Star One**
PC

69 **The Movies: Stunts & Effects**
PC

70 **Auta**
PC | PS2 | PSP | XBOX | GC | NDS | GBA

71 **Sensible Soccer 2006**
PC | PS2 | XBOX | MOBILY

72 **Call of Juarez**
PC

73 **The Secrets of Da Vinci Code**
PC

74 **Barrow Hill**
PC

75 **Battlefield 2: Armored Fury**
PC

76 **Air Conflicts**
PC

DOUPĚ 7-8/06 HRA MĚSÍCE PC

# Prey

Hledám 3+1 mimo rezervaci, s koupelnou, bez emzáků, gravitačních děr. Zn.: Spěchá!

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 7-8/06

**Platforma** :: PC

**Žánr** :: PC, Xbox 360
**Výrobce** :: Střílečka
**Distributor v ČR** :: Cenega
**Homepage** :: www.prey.com
**Minimální konfigurace** :: Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 2,2 GB na HDD
**Lokalizace** :: Manuál
**Cena** :: 1 199 Kč

**KONKURENTI**
- Quake 4 **8,6**
- FEAR **8,6**
- Half-Life: Episode One **8,5**

Díra. Hnusná špinavá díra. Jak tu někdo může vydržet? A jak tu proboha může někdo strávit celý svůj život? Ne, tohle nedokážu. Být tu a sledovat ty rádoby tradiční Indiány s plnou hubou keců o lásce k půdě a tradicím, kteří si po večerech prolévají hltan ohnivou vodou v místním baru třetí cenové kategorie. A teď ještě stařešina, asi se úplně pomátl. Plácá tu cosi o osudu, o tom, že tu musí být se mnou, že se dnes stane něco velkého. Úplně si tou kořalkou vymydlil mozek. Tady nevydržím – musím pryč!

## NIKDO NEUTEČE

Hlavní hrdina střílečky Prey, Tommy, rozhodně není aspirantem na členství v klubu „Tradiční & spokojená rodina". Tomuto mladému Indiánovi se zdá být rezervace příliš těsná. Chce žít jinde, daleko od té indiánské omezenosti a uzavřenosti. Jenže jeho přítelkyně Jen nesouhlasí. Snaží se ji přemluvit, ale ona se cítí nejlépe ve své rodné zemi. Byl by se ji pokoušel přesvědčovat dál a možná by byl úspěšný, kdyby se večer neocitl spolu se svými nejbližšími v hledáčku obří mimozemské lodě. Ostatně, nepřál si snad Tommy zmizet z rezervace?

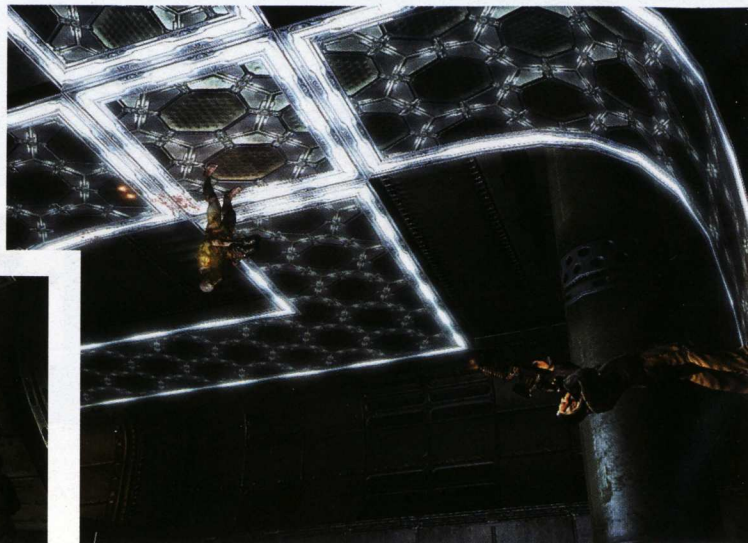
Okamžikem vcucnutí zákeřnými ufony přechází Prey z pozice dokumentu o existencionálních dilematech původních amerických obyvatel v čistokrevnou futuristickou akční střílečku (FPS). Místo inzerátů s nemovitostmi musí Tommy studovat principy futuristických mimozemských zbraní a vydat se za záchranou své dívky, která je na mimozemské lodi také (bohužel v pozici spoutaného dobytka na jatkách).

## HRNÍČEK SPADNE

Pokud už v této chvíli máte jasno a Prey jste si automaticky zařadili do kategorie ulítlých mimozemských stříleček (podčeleď „zabij, co se dá"), zpomalte ve svém hodnocení. Zbraně a likvidace nepřátel pochopitelně hrají hlavní roli. Ve štábu však mají plno pomocníků, kteří dotvářejí celkový dojem a dělají z titulu lehce potrhlou, občas hororovou a také trochu adventurní záležitost.

Hlavním tahákem jsou pochopitelně avizované hrátky s gravitací. Už v demoverzi (najdete ji samozřejmě na DVD) tvůrci prezentovali rozmanité gravitační plošinky, spínače a podobné legrácky. V plné verzi jejich počet neustává. Připravte se na dlouhé chodníky s křižovatkami, po nichž budete pobíhat vzhůru nohama a zároveň zaměřovat nepřátele, kteří budou (viděno vašima očima) útočit zákeřně ze stropu. Nebo třeba z boku: fantazii se meze nekladou. V Prey padá základní taktika každé střílečky – vběhnutí do místnosti a letmé zkontrolování jejích rohů. Zde totiž mohou být

**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Odpůrce letních dní, obdivovatel letních večerů



> V Prey padá základní taktika každé střílečky – vběhnutí do místnosti a letmé zkontrolování jejích rohů. Zde totiž mohou být nepřátelé naprosto všude!

nepřátelé naprosto všude! Nahoře na stropě, vlevo na zdi anebo vám v zádech – to když se objeví portál, z něhož vyskočí pár nepřátel.

Legrace je, že vše nefunguje automaticky. Zabijete nepřítele na gravitační plošince a on z ní spadne. Neopatrně poskočíte na chodníku a už letíte dolů, čehož lze také využít v boji. Vypnete přívod energie a můžete se kochat pády nepřátel. Narazíte i na speciální přepínače, které změní směr gravitace v celé místnosti.

### PANÁČEK SE ZTRATÍ

Výsledkem je značný chaos, který však vytváří pocit rozmanitosti. Prey funguje na Doom 3 enginu, takže se soustředí na klasické uzavřené místnosti bez přílišných výletů do exteriérů. Jenže i čtyři jednoduše spojené místnosti vám dokáží zamotat hlavu, když se v několika mění gravitace, dvě jsou spojeny portály a na chodbě na vás střílí nepřátelé vzhůru nohama ze stropu. Je to geniálně jednoduché a přitom maximálně účinné.

Portály jsou vůbec silným trumfem v rukávech vývojářů. Najdete jich ve hře stovky a občas vám svým rozmístěním (vedou třeba jen o metr dál) pořádně zamotají hlavu. Navíc jsou „průhledné" – vidíte tedy i do místnosti, do níž vstupujete… a nepřátelé vidí vás. Bohužel překvapivé výpady mutantů a jiných mimozemských stvůr „přes díru" jsou pouze výsledkem hrstky předskriptovaných okamžiků, nikoli autonomního chování umělé inteligence.

Hra je poměrně lineární a hlavně rozkouskovaná do neviditelných, ale uzavřených pasáží. Proto jakékoliv bloudění není tak bolestivé a frustrující. Přesto se mnohým zásekům nevyhnete. Přehlédnete tlačítko, zapomenete na portál, nepřijdete na utajený průchod, a už se vezete. Ke zmatení občas přispívá i druhá velká „novinka" Prey – astrální sféra.

### DUŠE OŽIVNOU…

Ač je Tommy moderní člověk a indiánských pověr má plné zuby, v rámci záchrany Jen (plus přidané hodnoty v podobě světa) je nucen využívat speciálních schopností svých předků. Jeho duše může opustit tělo (které zůstane nechráněné na místě) a v efektivním černomodrém zobrazení za doprovodu indiánské hudby se autonomně pohybovat a projít třeba silovým polem, ohněm či jinými překážkami. Výsledek připomíná sérii Legacy of Kain, pouze s tím rozdílem, že se prostředí nemění.

Když přejdete do astrální sféry, stanete se neviditelnými, avšak nepřátelé, překážky a veškeré okolí zůstávají na svých místech. Na protivníky dokonce můžete útočit, nicméně luk, kterým v říši duchů disponujete, je přece jen kalibrován na nahánění bizonů a na delší přestřelky se nehodí (každá střela vám navíc ubírá cennou astrální energii).

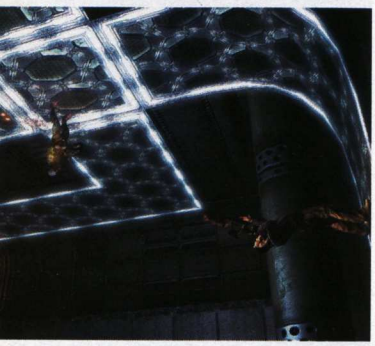
### …A VRÁTÍ SE

Většinou tak v „normálním" světě pobijete, co se dá, dojdete k silovému poli, přepnete se do duchovního režimu, projdete polem a vypnete jej. Spolupráce mezi oběma „postavami" zahrnuje později komplikovanější činnosti, ale hra vás na výhodnost přepnutí často upozorňuje symboly na podlaze, takže nedochází k dlouhodobějším zákysům. Nejhorší je obvykle přijít na první řešení problému, jenž se později s různými obměnami opakuje.

Prey zkrátka není jednoduchou bláznivou akcí. Navzdory bizarnímu příběhu a občasným glosám hlavního hrdiny se dočkáte i hororových scén. Budou vás trápit duchové čerstvě zabitých dětí, mnoho brutálních scén by veřejnoprávní televize asi před 22. hodinou neodvysílala. Strach a lekavé okamžiky vhodně doplňují adrenalinové pasáže. Dojde ale i na smutek. Obří mimozemská loď totiž ve svém nitru skrývá kromě zajatých a pomalu likvidovaných lidí také všelijak

### KONEC QUICKSAVŮM!

Smrt ve hře většinou vyvolává znechucený výkřik a nahrávání poslední uložené pozice. V Prey se místo toho přesunete do snového světa, kde si pomocí luku můžete vystřílet svůj návrat zpět. Stačí dobře mířit a sestřelovat duše ve tvaru podivných ptáků, které obnovují energii. Čím více jich sestřelíte, tím více životů budete mít zpět v realitě. Objevíte se na stejném místě a můžete pokračovat v akci.



pokřivené a zdeformované obrovské kusy Země. Mrtvý kopec s nabouraným dopravním letounem nepůsobí vůbec vesele a ještě méně se budete popadat za břicho u scény se školním autobusem s děsivými hlasy jeho předchozích pasažérů.

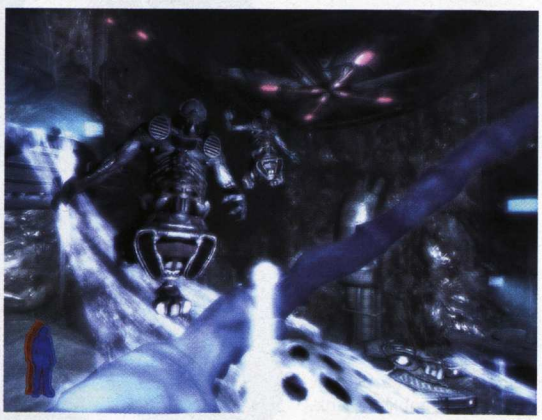
Většinu času nicméně strávíte v původních hlubinách obřího mimozemského plavidla, které je kombinací futuristické základny a biologických organismů. Výsledek je místy zvláštní, ale velmi rychle si na něj zvyknete. Možná až příliš, častější změna okolí by rozhodně neškodila.

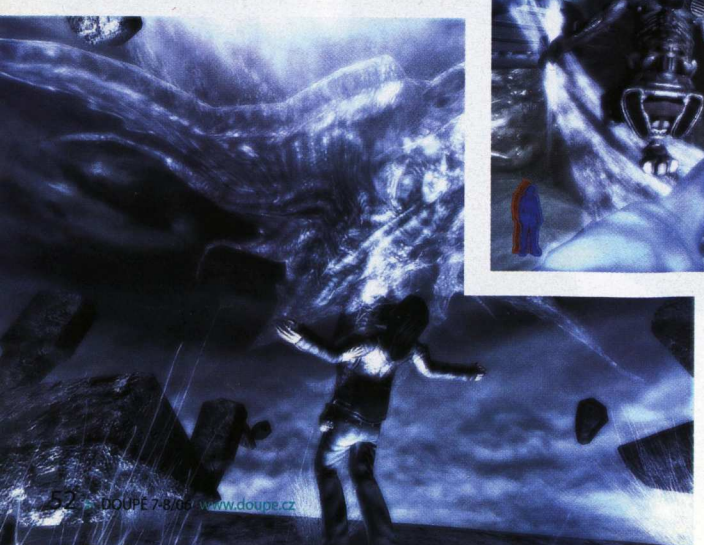
### ZBRAŇ NEVYCHLADNE

Autoři nicméně megalomanii netrpěli, a to ani co se počtu nepřátel a zbraní týče. Všichni protivníci jsou kombinací představ z nočních můr a solidního arzenálu. Bez problémů by se uplatnili třeba v Doomu. Mrchožrouty a pekelné psy doplňují další potvory, vyzbrojené laserovými puškami, raketomety či granáty, přičemž se dočkáte i obřích bossů, jejichž krásu však můžete okukovat jen z bezpečných úkrytů.

Zbraně jsou sice futuristické, přesto se žádná velká revoluce nekoná. Přičtěte si k M16ce pár efektních (nikoli však efektivních) barviček a máte představu o funkcích základní zbraně. Zajímavá je hlavně speciální energetická puška, která má několik variant, podle toho, jak ji nabijete. Po misích jsou rozházeny speciální vývěry, z nichž můžete do své zbraně odčerpat oheň, led či blesky. Bohužel se docela rychle vyčerpá, takže její použití není univerzální. Mezi další výbavu patří chodící biologické bomby, granátomet, sniperský mód u obyčejné pušky a další. Zbraní není mnoho, každá však má dvojici režimů, což dává dohromady slušný arzenál.

Větší zpestření přesto nabídnou spíše různé vehikly jako třeba vzdušné lodě, jež plní roli dopravního i bojového prostředku. Jejich ovládání je precizně zvládnuté. Při transportu nemusíte ani na okamžik opustit klávesy vycvičené z „chodících pasáží". Létající potvory navíc dokáží kromě boje také přisávat předměty, čehož využijete v dalších hádankách.





### BOJ NESKONČÍ

Nepřátelé se chovají poměrně rozumně. Autoři chvályhodně rozlišují mezi jednáním mrchožroutů či různých „polodělníků" a profesionálních vojáků, kteří vždy vystartují okamžitě po vás. Variabilita jejich jednání sice neaspiruje na Oscara, přesto dokáží obstojně kombinovat střelbu, krytí a používání bomb. A především neničí zážitek z akce případným zasekáváním o překážky.

Apropos překážky – Prey se pochopitelně chlubí „propracovaným fyzikálním modelem" (jako asi tisíc dalších her), ovšem zbytečné shazování papírových krabic ze schodů je bezúčelné a rychle omrzí. Zbylých 99 % hry vám bude fyzika ukradená, pokud nepočítáme směr gravitace a válení biologické bomby. Grafické zpracování plně charakterizuje výraz „Doom 3 engine" – připravte se na podobnou atmosféru i strukturu misí (aneb klaustrofobikům se vstup nedoporučuje).

Prey není žádnou gigantickou revolucí či spásou žánru. Ale není ani akcí, kterou se vyplatí minout. Dovedný indiánský mix žánrů bude dozajista jedním z nejhranějších titulů léta. A to je zde ještě skrytý potenciál multiplayeru, který ve spojitosti s variabilní gravitací nabízí neotřelé taktické možnosti. Ostatně kde jinde můžete sestřelit nepřítele ze stropu a pak se kochat, jak vám nádherně padá k nohám?

**Prey** **8,4** VERDIKT

- ▲ Originální hrátky s gravitací
- ▲ Boj s nepřáteli vzhůru nohama
- ▲ Astrální svět
- ▲ Hororové pasáže
- ▲ Originální zmrtvýchvstání
- ▼ Poněkud stereotypní prostředí základny
- ▼ Menší počet nepřátel
- ▼ Hádanky mohou akční hráče odrazovat

Kvalitní a propracovaná střílečka, kterou neprojdete „jen" s prstem na spoušti. Originální hrátky s gravitací přinášejí do Doom 3 enginu spásné oživení.

Jsme zde pro Vás od roku 1994.

Navštivte náš on-line chat !!!

# Výkonná PC od Impact Computers

ISO: 9001:2001
AMD64 939

## Impact Alfa

**Processor:** **AMD64** 3800+ 939
**Základní deska:** Gigabyte® K8NF ultra
**Pevný disk:** 250 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť:** 1024 DDR400 **CL2.5**
**VGA:** Gigabyte 6600GT 128 MB **128bit**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10ADual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočními termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 18.760,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

**Cena: s DPH: 22.324,-**

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD AM2

## Impact Orfeus 3000

**Processor:** AMD 64bit SDA3000 AM2
**Základní deska:** GIGABYTE® AM2
**Pevný disk:** 120 GB 7200ot. **8MB**
**Oper. paměť:** 512 DDR2 533MHz
**VGA:** GeForce 7300GS 256MB DDR2
**DVD vypalovačka:** LG®**H10A Dual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočními termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 11.260,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

**Cena: s DPH: 13.399,-**

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD 64 939

## Impact Black Hawk 3000

**Processor:** **AMD64** 3000+ 939
**Základní deska:** Gigabyte® K8NF !
**Pevný disk:** 120 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť:** 512 DDR400 **CL2.5**
**VGA:** **nVidia 7300GS 128MB DDR2**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10A Dual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočními termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 11.990,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

**Cena: s DPH: 14.268,-**

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD 64 939

## Impact Black Hawk SLI

**Processor:** **AMD64** 3500+ 939
**Základní deska:** GIGABYTE® K8NPRO
**Pevný disk:** 512 DDR400 **CL2.5**
**VGA:** **2x** nVidia 6600GT 128MB**128bit**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10ADual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočními termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 19.470,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

**Cena: s DPH: 23.169,-**

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD 64 939

## Impact Alfa 3500

**Processor:** **AMD64** 3500+ 939
**Základní deska:** Gigabyte K8NF !
**Pevný disk:** 160 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť:** 512 DDR400 **CL2.5**
**VGA:** nVidia GB 6600 128 MB **128bit**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10ADual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočními termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 15.470,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

**Cena: s DPH: 18.409,-**

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD SDA 754

## Impact Games 3000

**Processor:** AMD 64bit SDA3000
**Základní deska:** GIGABYTE® K8NE !
**Pevný disk:** 160 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť:** 512 DDR400 **CL2.5**
**VGA:** **ATI X1600Pro GB 256MB DDR2**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10ADual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočními termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 12.370,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

**Cena: s DPH: 14.720,-**

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
DUAL CORE

## Impact Cryo 3800 X2

**Processor:** AMD64 **2x 3800+ X2**
**Základní deska:** GigabyteK8NF ultra
**Pevný disk:** 200 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť:** 1024 DDR400 **CL2.5**
**VGA:** GeForce 7600GS 256MB DDR2
**DVD vypalovačka:** LG®**H10aDual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočními termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 19.670,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

**Cena: s DPH: 23.407,-**

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD64 754

## Impact Games 3000+

**Processor:** **AMD64** 3000+ 754
**Základní deska:** GIGABYTE® K8NE
**Pevný disk:** 80 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť:** **1024 MB DDR400 CL2.5**
**VGA:** **ATI X700PRO GB 256MB DDR2**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10A Dual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočními termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 14.770,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

**Cena: s DPH: 17.576,-**

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001
AMD64 939

## Impact Games 3000 Profi+

**Processor:** **AMD64** 3200+ 939
**Základní deska:** Gigabyte® K8NF !
**Pevný disk:** 160 GB **SATAII 8MB**
**Oper. paměť:** **1024 MB DDR400 CL2.5**
**VGA:** **nVidia GB 7600GS 256MB DDR2**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10A Dual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočními termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 15.770,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

**Cena: s DPH: 18.766,-**

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Ukázka úpravy v konfigurátoru. Podobným způsobem můžete upravit jakýkoliv počítač v nabídce. Navštivte nás na www.impactcomp.cz a zkuste.

ISO: 9001:2001
AMD64 939

## Impact Alfa 3700+

**Processor:** **AMD64** 3700+ 939
**Základní deska:** Gigabyte® K8NFULTRA
**Pevný disk:** 200 GB 7200ot. **8MB**
**Oper. paměť:** **1024 MB DDR400**
**VGA:** nVidia GB **7600GT ! 256MB**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10A Dual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočními termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 18.791,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

**Cena: s DPH: 22.361,-**

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

## Výhodné on-line splátky. Není to nic složitého počítač je do 20minut Váš ...

Na stránkách počítačů Impact uzavřete úvěr do 20 minut. Bez nutnosti cokoliv složitě vyřizovat. Počítač Vám dopravíme až ke dveřím .

**Záruka 36měsíců s EXPRESNÍM SERVISEM PO CELÉ ČR !**

**DOPRAVA ZDARMA PO CELÉ ČR !**

**ZDARMA** více dole ..

Skutečné foto PC Impact. Na výběr ze dvou černých designů Impact více www. Vybrazované celočerné provedení Vám nemůže nabídnout žádný jiný výrobce.

**EXPEDICE DO 48 HODIN I V PŘÍPADĚ ZMĚNY KONFIGURACE !**

**Upravte si konfiguraci počítače podle Vašich představ na**

# www.impactcomp.cz

**AKČNÍ CENY NA HERNÍ LCD PANELY 17" A 19" K PC IMPACT !**

Games BOMBY ZDARMA ! ZDARMA multimediální klávesnice, optická myš, LCD panel (v pravo na skříni), 1. stupeň TICHÉ PROVEDENÍ, termoregulace, tichý zdroj s PFC, kniha Impact, programové vybavení, expresní servis s dopravou do servisu (do24hodin) a zpět ZDARMA . A mnohem více ..

NOVINKA ON-LINE CHAT S TECHNIKY A PRODEJCI ! ZEPTEJTE SE NA COKOLIV JAKO KDYBY JSTE BYLI V PRODEJNĚ !

impact®

Impact® Computers Praha - Černokostelecká 29, Praha 10, 100 00 Tel. pevná: 274771280, 274780048,
T-mobile: 605246713, 605246712, Eurotel: 723621223. Konfigurátor sestav najdete na www.impactcomp.cz, e-mail: info@impactcomp.cz,
Impact BRNO, PLZEŇ, OSTRAVA, OLOMOUC, ČESKÉ BUDĚJOVICE, HRADEC KRÁLOVÉ, MLADÁ BOLESLAV, KARLOVY VARY více na www.

Divize počítače - www-impactcomp.cz, divize komponenty a periferie - www.impactware.cz ,
divize počítačové hry, elektro, bílá technika - www.bobrgames.cz

# TITAN QUEST

Vezměte hodně Diabla, trochu World of Warcraft, špetku Dungeon Siege, okořeňte řeckou mytologií a dobře zamíchejte. Servírujte horké

DVD **Demoverzi najdete na** DVD/CD2 6/06

**Platforma** :· PC

**Žánr** :· Akční RPG
**Výrobce** :· Iron Lore
**Distributor v ČR** :· CD Projekt
**Homepage** :·
www.titanquestgame.com
**Minimální konfigurace** :·
procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 5 GB na HDD
**Lokalizace** :· Kompletní
**Cena** :· 999 Kč

**KONKURENTI**
:· Dungeon Siege 2 **8,7**
:· Diablo 2 + Lord of Destruction **9,0**
:· World of Warcraft **9,0**

Antická atomovka?

Do řady podle velikosti nastoupit!

„Ty se celý den někde couráš a mě z toho pak bolí nohy!"

To je aspoň pekelná sebranka

**David Sláma,** stálý spolupracovník Doupěte
Nezkoušejte mu připomínat, že den má jen 24 hodin

Je to už nějaký ten pátek (ba i úterý), kdy jsme se museli vypořádat s Diablo-klonem. Spousta vývojářů zjistila, že se cestou napodobování uznávané legendy vydat nelze: úspěch Diabla nespočívá jen v tom dát hráči tunu monster, na která může klikat. Jenže vždy se najdou tací, kteří se znovu pokoušejí prorazit zeď hlavu. Zčistajasna přicházejí „jacísi" Iron Lore a jako svoji prvotinu zplichtili typickou kopii Diabla. A malinko nám situaci zkomplikovali tím, že ji až tak úplně nezkazili.

Hned na začátku nenechali nic náhodě a rozhodli se vymanit z potřeby umístit svoji hru do milionté mutace klasického fantasy světa. Jistěže tradiční schéma „zlo vs. hrdina = záchrana světa" zůstalo, jenže si obléklo plášť utkaný z příběhů antického Řecka. Pro mě osobně je jižanská mytologie asi tak stejně zprofanovaná jako únos princezny, ale věřím, že spousta lidí to vnímá jinak a prostředí Titan Questu (TQ) pro ně bude o poznání příjemnější.

Stejně tak není úplně pravda, že by TQ bral jen z Diabla. Jak si záhy ukážeme, autoři se nebránili nutkání vzít si inspiraci i z jiných předních RPG, jako je třeba Dungeon Siege, nebo dokonce samotný World of Warcraft. Teoreticky má tak přibližně stejnou šanci na to stát se herní modlou, jako upadnout do věčného zatracení. Tak už to bývá. Takže, jak řekl jeden slavný řadový voják před bitvou s orky: Uchop meč, jdi na zteč.

## ROLE-PLAYING GAME?

Na první pohled je TQ cokoli, jen ne RPG. Při výběru postavy se vám dostává skutečně široká paleta voleb a možností: můžete si zvolit jedno ze dvou pohlaví, jednu z několika barev tuniky a jedno z prakticky nekonečného množství jmen. Tedy dokonce méně než známe z Dungeon Siege. Vydáte se do světa, zachráníte farmářovu kobylu, potkáte Diogéna (pekelná monstra ho dokonce přiměla vylézt ze sudu) a pokračujete zabíjením satyrů a divočáků. Prostě život hrdiny.

Jenže pak najednou cink, přijde druhá úroveň a s ní první problém. Výběr školy schopností, které prakticky určí vaše povolání.

Na výběr je osmero cest, po nichž váš udatný rek (vaše udatná rekyně) může kráčet. Očekávatelně jsou čtyři zaměřeny na fyzický boj a čtyři budou mít neblahý vliv na vaši zásobu magické energie. Mezi fyzické techniky patří boj na blízko, obrana, cesta lovce a zákeřná cesta lupiče. Spirituálněji zaměření jedinci sáhnou k magii země, bouře, přírody či duše. Každá cesta skrývá řadu atraktivních schopností, do nichž lze investovat další body pro jejich zlepšení; utratit je můžete i za stupně mistrovství v dané škole, pro bonus do vlastností a zpřístupnění náročnějších schopností. Ovšem jakmile si vyberete svoji cestu, zůstane vám na věky věků. Nebo alespoň do konce hry.

Ty, já nevím, jestli nás to oba unese...

Aby byla legrace, stačí posbírat několik dalších úrovní a odemkne se vám výběr druhé a poslední řady schopností. A tak můj hrdinný prapředek Greenpeace okořenil svoje přírodní znalosti léčebných kouzel a vyvolávání zvířecích pomocníků uměním zacházení s lukem, čímž se z něj stal roztomilý stroj na zabíjení. Fantazii při vybírání kombinací se meze nekladou, a přestože jsou na první pohled některé dvojice dělané snad přímo k sobě, s jakoukoli jde vyžít. Pokud selžete a sáhnete při výběru vedle, čas od času narazíte na NPC, které vám umožní za poplatek rozdělení schopnostních bodů změnit.

> Zachráníte farmářovu kobylu, potkáte Diogena a pokračujete zabíjením divočáků. Prostě život hrdiny

## RAPID PUSHING GAME?

Ať už si ale za svou zvolíte kteroukoli cestu, je vám jistě jasné, jak bude vypadat. Levé myšítko bude znovu v plném nasazení, monster je větší než malé množství, naopak health bar skrývá menší než velké množství zásahových bodů. Pro větší přehlednost sáhli autoři k World of Warcraft a do spodní části obrazovky umístili panel, do kterého umístíte schopnosti, pro jejichž použití pak stačí jen zmáčknout příslušné číslo. Nejsem si úplně jistý, kdo s touto ideou přišel jako první, ale zasloužil by metál – real-time izometrická RPG se jakýmkoli jiným způsobem neovládají lépe. A TQ je přesně tento typ RPG, což jsem možná opomenul říct a někteří z vás mohli přehlédnout vše říkající screenshoty všude okolo.

Je to právě atraktivní RPG systém (atraktivní, nikoli složitý, sofistikova-

### KTEROU CESTOU SE DÁT ANEB ŠKOLY SCHOPNOSTÍ

**Defense**
Škola obrany zahrnuje schopnosti k vylepšení defenzivních kapacit vás i vašich spolubojovníků. Převážně se orientuje na využití štítu v boji.

**Earth**
Název může být malinko zavádějící, klíčovým živlem této cesty je totiž oheň. Destruktivní magie a povolávání mocných elementálů, to je pro studenty Země charakteristické.

**Hunting**
Lovci se specializují na boj luky a kopími. Mezi jeho specialities patří všemožné oslabování a zpomalování protivníka, chybět nemohou ani pasti.

**Nature**
Život v souladu s přírodou umožňuje jejím studentům léčit sebe i své spolubojovníky či si na pomoc povolávat vlky nebo nymfy.

**Rogue**
Pohybovat se nespatřen, útočit ze zálohy, mistrovsky používat jedy, pyšnit se nepřekonatelnou zručností v boji s dýkou – to jsou studenti této vražedné školy.

**Spirit**
Studenti této školy se nelekají staré magie a nekromancie, na svou stranu si povolávají mocné nemrtvé bojovníky a nezastaví se ani před vysáváním života svých protivníků.

**Storm**
Mistři všeho počasí, k ruce mají mocný vítr, děsivé blesky i mrazivý led. Stačí slovo, a jejich nepřátelé se zmítají v nepřízni elementů. Na svou pomoc si tito studenti povolávají bludičky.

**Warfare**
Nezaleknou se ani té nejdivočejší bitevní vřavy, ba co víc, jsou v ní jako doma. Umí bojovat se dvěma zbraněmi a útočit na více protivníků současně.

ný nebo nedej bože novátorský), co dělá z bezduchých mlátiček zábavné hry. Diablu a zvláště jeho druhému dílu se to povedlo příkladně. Systém TQ je podobný, nikoli však zaručeně stejně úspěšný, přesto jsem s ním spokojen – nabízí dostatečnou míru volnosti, současně přiměřeně svazuje potřebnými prerekvizitami a hlavně umožňuje dostatek možných herních stylů. A o to jde především. Kampaň sice zabere dobrých čtyřicet hodin hry, ovšem pro replayabilitu a multiplayer je potřeba nabídnout hráči vícero možností, jak hrát.

A v tom je malý háček. Je tu několik možností JAK hrát, ovšem nikoli CO hrát. Oba díly Diabla nemálo těžily z náhodné generace lokací a druhý díl navíc z vícepatrových rozsáhlých kobek kontrastujících s exteriéry. TQ jde zcela jinou cestou. Boj se koná především venku, vícepatrová podzemí jsou spíše raritou a nepůsobí nijak atmosféricky. Ke cti vývojářů však musím započítat, že přechody mezi lokacemi se dějí bez nudného loadu (nemluvím o teleportech, ty load způsobí).

### REVIVAL OF PAST GAMES?

Člověk by si řekl, že když už mu autoři naservírují předem připravené prostředí, dají si na jeho tvorbě notně záležet. Do značné míry tomu tak je. Svět TQ se pyšní propracovanou 3D grafikou a slušnou mírou detailů. Jedná se o rozumný kompromis mezi moderním 3D zpracováním a kreslenou 2D grafikou se spoustou malinkatých detailů (vzpomeňme na sci-fi akční RPG Harbinger). Podobně se mění herní prostředí, kterým projdete. Pole, lesy, lány, ba i bažiny, jeskyně, pouště a chrámy a kdoví co ještě čeká jen na vás. Stejně tak hra nezůstane jen u Řecka. To tvoří jen zhruba třetinu hry – další části vás zavedou do Egypta a Číny.

Co tam všude budete dělat? Pořád to stejné. Máte-li zájem, posloucháte všechny monology NPC se zadáním úkolu a zastavíte se u postav, co vám přiblíží svět informacemi o historických reáliích nebo smyšlenými příběhy, týkajícími se herního dění. Ale stejně tak můžete to vše hodit za hlavu a vystačit si se známým „jdi tam, zabij to". Zde ještě se smutným dodatkem, že i monstra jsou umístěna fixně, překvapení při opětovném hraní se tedy nekoná.

Určitý zádrhel se týká i nevyváženého „lootu", tedy věcí padajících z monster. Prakticky neexistuje potřeba nakupovat lahvičky: máte jich stále nadbytek. I na vyšších úrovních padají předměty určené pro výrazněji slabší postavy, které tak nemají žádnou hodnotu. U úplných bezcenností vám hra ani po zmáčknutí klávesy alt (co vám to připomíná?) nezobrazí jejich název, takže je ani nemusíte sebrat ze země. Navíc prakticky jediné použitelné vybavení najdete právě u padlých nepřátel, nikoli u obchodníků, kteří tak slouží jen jako místo pro uvolnění vašeho věčně plného inventáře.

### REST IN PEACE, GREECE

Naštěstí TQ obsahuje jednoduchý systém cestování, takže není potřeba každých pět až deset minut potupně běžet maratón jen kvůli prodání hrstky cetek. Stiskem jediného tlačítka vedle sebe vyčaruje te portál, který vás může přenést na kterýkoli stálý portál, jenž jste již objevili. Rychlé, snadné, účelné, ovšem vzhledem k frekvenci takového cestování i tak otravné.

Pomalu je na místě se ptát, zdali se má cenu vydávat na titánské dobrodružství. Autoři do značné míry sázejí na jistotu. Zasadili hru do atraktivního prostředí, jak z hlediska místa, tak i času, a dokonce i (ne)okoukanosti. Vykradli (nemyslím to ve zlém) několik předních titulů. Z Diabla vzali skoro všechno, z Dungeon Siege 3D svět bez loadů a z World of Warcraft spoustu myšlenek při vytváření schopností postav i jejich názvů. Jenže mix dobrých věcí nemusí chutnat stejně dobře.

Iron Lore zapomněli na kvalitní soundtrack, vychytaný loot systém, větší záruky replayability, než jen řešení zcela totožných situací jinými schopnostmi a podobně. Na druhou stranu přidali multiplayer a propracovaný editor. Takže… až Blizzard vydá Diablo 3, zapomeňte na Titan Quest. Pokud ale chcete něco nového v žánru akčních RPG, tahle hra si zaslouží šanci.

To malé, co nevidíte, jsem já

Mapa je funkční a přehledná. To se nepovede vždy

> Můžete si vystačit se známým „jdi tam, zabij to". Zde ještě se smutným dodatkem, že i monstra jsou umístěna fixně

**Titan Quest** — **7,8** VERDIKT

- Herní prostředí
- Systém schopností
- Propracovaná grafika
- Fixní prostředí
- Soundtrack
- Špatná optimalizace

Nepříliš originální akční RPG z naopak originálního prostředí. Hraje se dobře, je otázkou, zda vám to stačí.

SILENT HILL
v kinech od 29. června
FALCON
DOUPĚ
EVROPA 2
CDPROJEKT
ÓČKO
COMICS CENTRUM
HOLLYWOOD
CLASSIC ENTERTAINMENT
© 2006 SILENT HILL DCP INC. AND DAVIS FILMS PRODUCTION

Střelba znásilňuje vlakové depo

Mohli by si umýt podlahu

# Half-Life 2: Episode One

Za svobodu, za páčidla a za vědce s nerozbitnými brýlemi!

Uskutečněný herní triumf s sebou vždy nese obrovskou zodpovědnost, kterou nakládá na skoliotická záda svých programátorů. Když se Valve po vydání obou dílů Half-Life katapultovalo na post kultovní až mystické firmy, které se podaří, na co sáhne, nikdo od něho již neočekává horší výsledek. Před více než rokem oznámená expanze Episode One (dříve Aftermath) si nemohla dovolit luxus být pouze řadová a jít s proudem, tak jako nové díly obrozených sérií Quake či Doom. Prvním předpokladem výjimečnosti je její epizodičnost. Hráči se (podobně jako v případě minule recenzovaných SiN Episodes) dostává do rukou šest zhruba hodinových, plynule provázaných úrovní, které zlehka meandrují na dříve vystavěných kulisách katastrofického City 17. Nad novým systémem distribuce ať si ale výskají manažeři, hráče zajímá obsah a ten nyní skutečně dává seriálovému hraní smysl! Episode One mohutně recykluje prvky hratelnosti původní hry, dopuje jej intenzitou, napětím a novými překvapeními. Komu vyhovoval styl Half-Life 2, bude spokojen, pro ostatní ztrácí titul tak jako tak význam.

## MĚSTO V TROSKÁCH

Ihned po spuštění hra odhalí důvod, proč autoři (ne)uzavřeli Half-Life 2 tak nedůstojným koncem. Vyřazením Citadely, majestátní věže a operačního centra mimozemských nájezdníků zároveň boj o naši planetu zdaleka nekončí. Mimo hru je pouze City 17, jež se rozkládá v chaosu desítek cizáků odříznutých od velení, vojáků combine, kteří se snaží z kolabující Citadely odeslat šifrovanou depeši, a několika přeživších nešťastníků, jejichž aktuální prioritou na chvíli není vyhledání nejbližšího McDonalda, ale okamžitý úprk z rozžhaveného kráteru dění.

Episode One představuje vkusné rozloučení se starým městem, na jehož kolabujícím pozadí je založena veškerá atmosféra. Scénáristé se sice opět nepřepnuli z hibernovacího módu a celý „příběh" se točí okolo úniku z města, ovšem Half-Life má dar vyprávět prostředím. Rozpadající se Citadela, městské ulice a jejich zákoutí, každá místnost, to všechno vede hráče k cíli a je hlavním strůjcem prudké hratelnosti. Episode One není založena na akci, střelby je zde zejména zpočátku méně než na výročním sjezdu pacifistů. Zde jsou hlavními aktéry herní situace a jejich téměř dokonalé využití.

## SUKNĚ SE NEKONÁ

Valve a jeho návrháři opět dokázali vypotit živelný sled zajímavých nápadů ve stavbě úrovní a skriptovaných momentů, které jsou schopny na pět až šest hodin zcela strhnout hráčovu pozornost, a to naprosto jinak než pouhou střelbou. Skoro celou první třetinu si vystačíme s gravitační pistolí (v jednu chvíli značně posilenou podobně jako v poslední části původní hry). Za dlouhé měsíce kopírování této zbraně konkurenčními tituly by se zdálo, že je její potenciál vyvařený na kost, ovšem naopak! Nově bude hráč s její pomocí nahazovat energetické můstky, přeprogramovávat inteligentní valivé miny nebo si jen

**Michael Stern** vedoucí sekce Loading
Uctivač žaluzií, které vyhánějí otravné slunce z herního doupěte

Nová hra světla je efektní

Nepřipomíná vám to místnost z prvního Half-Life?

DVD Video najdete na DVD 7-8/06

**Platforma** PC

**Žánr** Akce
**Výrobce** Valve
**Vydavatel** Electronic Arts
**Homepage** ep1.half-life2.com
**Minimální konfigurace** Procesor 1,2 GHz, 256MB RAM, 2,9 GB na HDD
**Lokalizace** Manuál
**Cena** 599 Kč

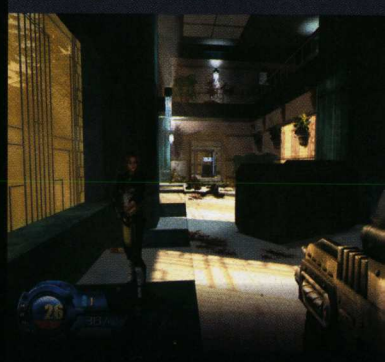
KONKURENTI
Fear **8,6**
Half-Life 2 **9,4**
SiN Episodes: Emergence **6,7**

Leaving Las City Sedmnáct

Dobrodružství na půdě

## Half-Life 2: Episode One VS SiN Episodes: Emergence

Tam, kde Episode One staví na známém, atraktivním prostředí a příběhu původního Half-Life 2, Emergence začíná od píky a navíc se neobtěžuje hráče se svým světem jakkoliv seznámit. To se stává jejím hlavním kamenem úrazu, neboť jinak je hra pouze surovou akcí a ničím hráče netáhne kupředu. Minimum nápaditých situací, jen brutální řež dirigovaná zajímavou umělou inteligencí. Je pouze na preferencích zákazníka, který model mu vyhovuje více – neutichajícího střílení v SiN, nebo obdivování designérských fines v Half-Life?



Přeživší z hnutí odporu se snaží uniknout

postaru přitahovat lékárničky. Možná je to pouze recenzentův subjektivní pocit, ale tvůrcům se povedlo i z obyčejného desetivteřinového kličkování tunelem, kterým rytmicky prolétávají energetické koule, vytvořit nezapomenutelný zážitek.

Hlavní postava Gordona Freemana je v Episode One opět tím introvertním nemluvou, od kterého neuslyšíme ani slovo. Vynikající oživení tak konečně přichází se starou známou Alyx Vance, která nejenže hráče na začátku vyhrabe zpod sutin, ale doprovází jej od začátku až do konce. Valve jdou hráčům lišácky vstříc: Líbil se jim robopes Dog i Alyx? Zde je máme oba! Virtuální partnerka ale není pouze sexy hromadou polygonů otrocky pochodujících za hráčem, která slouží coby nesmrtelný štít při přesile podobně jako Jessica v SiN Episodes. Byť je to dáno prefabrikovanými skripty, Alyx s něměm Gordonem čile rozmlouvá, vtipkuje, v boji volá o pomoc i varuje, ve strašidelných momentech se hroutí depresí a vůbec uvěřitelně reaguje na své prostředí i hráče. Její nesmrtelnost je navíc vyvážena slabou pistolí v křehkých rukou, takže se o ni sice nemusíme starat, ale rovněž nelze nepřátele válcovat schováváním se za ženskou sukní. Tedy džínami.

### NEPŘÁTELÉ VS. TRABANT

Boj o svobodu je mottem celé hry. Z cizácké Citadely se přesouváme do podzemních prostor, kde vstupuje do akce Freemanova baterka, jí kontrující tma a atmosféra tuhá jako odpor lebeční kosti zombie proti olověné kulce. Nepřátelé se rekrutují ze starých známých (noví přijdou až s dalším dílem, viz boxík), přibyla pouze inovovaná zombie schopná

> Ihned po spuštění hra odhalí důvod, proč autoři (ne)uzavřeli Half-Life 2 tak nedůstojným koncem

Zombie zažijí letecký den

S vylepšenou gravity gun je zábava

v tu nejkritičtější chvíli vytáhnout granát, jenž na okamžik ozáří temnotu rudou diodou signalizující odjištění a pak pošle ke stropu celé okolí. Alyx navíc ve tmě nevidí, je tak potřeba svižně osvětlovat cíle pro její pistoli, což vede k řadě hektických momentů. Baterka je vybitá a pomalu se doplňuje, když vtom se začne prudce přibližovat dušené chrchlání. Hráč nahodí světlo, oslepí Alyx, která si jen bezmocně přikryje oči. Otočka, pohled na místo, kde kdysi býval obličej zombifikovaného nešťastníka, rudé světlo, pípání granátu a smrt. Nebo úprk, pokud se včas vzpamatujeme ze zákeřného přepadu. Z podzemí se Gordon plynule prokope k dezolátním ulicím City 17, kde se již ke slovu dostává hmatatelnější akce nebo hrátky s všudypřítomnými ant liony. Právě časté změny prostředí jsou dalším faktorem, které absolutně nedávají prostor stereotypu.

Engine Source je Seanem Connerym herního průmyslu. I přes své stáří (podle některých tvrzení byl technologicky zastaralý již v době vydání Half-Life 2) neztrácí charisma a hrdě prezentuje nové efekty, zejména vylepšenou vodu a HDR osvětlení. Dokonalosti dříve vypuštěného technologického dema Lost Coast sice v praxi nedosahuje, ale zejména město vypadá díky přepáleným HDR slunečním paprskům skutečně realisticky. Tím spíše, když iluzi východoevropské metropole doplňují nápisy v azbuce a trabanty poházené na ulicích. Tomuto východoněmeckému vozítku mimochodem přibyl další význam. Dá se použít nejen na ježdění nebo jako jídlo pro domácí zvířectvo, zde v jedné z dalších nápaditých herních situací zachrání svět před hrozbou ant lionů rojících se z podzemních děr. Sláva mu!

Dokáže se epizodické hraní v budoucnu vypořádat s krátkostí svých produktů? Délka je jedinou markantní slabinou expanze, kterou navíc posiluje její neskonalý spád a touha po přídavku. Po dohrání první epizody je pro něj půda připravená. Dění se alespoň rámcově uzavřelo opuštěním City 17 a nezbývá než čekat, jaké změny kromě nového prostředí vytáhne Gordon ze skafandru příště. Do té doby si hráči mohou projít Episode One znovu se zapnutými komentáři tvůrců, což je vysoce originální způsob, který nám doslova na každém kroku prozradí myšlenkové pochody mozků z Valve. Hráč se dozví smysl každého zákoutí i skriptu – zkrátka bezchybný fanservis.

## Co přijde po Episode One?

Velkým otazníkem epizodického hraní je doba prodlevy mezi jednotlivými na sebe navazujícími díly. Na Half-Life 2: Episode Two pracuje již delší dobu separátní tým firmy Valve, takže by měla k hráčům dorazit hned na počátku příštího roku. Palčivější situace nastává se závěrečným třetím dílem, které půjde teprve do výroby a autoři jej neslibují dříve než na Vánoce 2007. Inu, možná se konečně dočkáme velkého finále.

Mezitím nás ale Episode Two zavede do okolí City 17, kde bude Gordon opět bojovat o záchranu planety. Na rozdíl od aktuální epizody si užijeme více exteriérů, luk, lesů a několika nových protivníků. Otevřenějšímu prostředí bude asistovat nový dopravní prostředek zbastlený přeživšími z hnutí odporu a hráči se dočkají o něco větší porce akce. Autoři vloží Gordonovi do rukou novou zbraň, Strider buster, a vylepší gravitační pistoli, takže s ní bude možné provádět nové kousky. Zajímavě zní prohlášení Gaba Newella o touze rozšířit svět Half-Life za hranice firemních akcí z pohledu první osoby. Ostatně na další, příběhově zcela separátní epizodě již začíná pracovat jiná, blíže neupřesněná společnost.

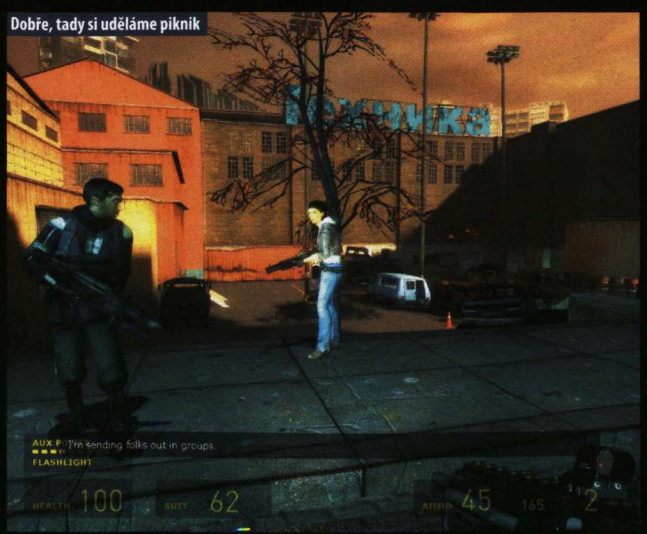
## Half-Life 2: Episode One

**8,5**
VERDIKT

- Intenzivní hratelnost Half-Life
- Nápadité herní situace
- Živá Alyx neustále po boku
- Není nutné vlastnit původní hru
- Hezká a rychlá grafika

- Nehorázně krátké
- Pokračování jsou daleko

Je to epizodické, krátké, ale v tradičním podání Half-Life a asistencí Alyx neskonale zábavné! Fenomén nemluvného vědce má světu ještě co říci a je první pořádnou dlaždicí na cestě her na pokračování.




Dobře, tady si uděláme piknik

# I největší hrdinové mají své rádce

## Časopis Doupě vám přináší:

**Exkluzivní speciál k nejočekávanější hře roku 2006**

### Exkluzivní průvodce hrou

Rady, tipy a triky jedině v našem speciálu!

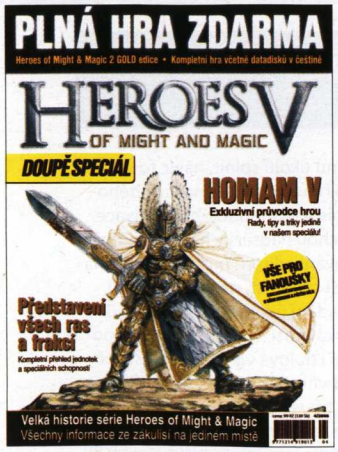
### Představení všech ras a frakcí

Kompletní přehled jednotek a speciálních schopností

### Velká historie série Heroes of Might & Magic

Všechny informace ze zákulisí na jediném místě

*a mnohé další na stáncích od 23. května*




## Plná hra ZDARMA: Heroes of Might & Magic 2 GOLD edice

Nejslavnější díl série pro skutečné fajnšmekry

Návštěvnost divadel byla problémem už před 2 000 lety

To byl pěkně blbej nápad, stavět město na kopci

Já být barbar. Já zabít Řím

# Glory of The Roman Empire

## Odlehčená verze Caesara pro herní omladinu?

Stavebnictví prožívá v posledních letech velký boom. Díky příznivým ekonomickým podmínkám se budují nová satelitní městečka, obří továrny či obchodní chrámy. Skoro by se chtělo říct, že i herní tvůrci jsou nízkými hypotékami lákáni motat se kolem malty, cihel a míchačky – městských budovatelských strategií totiž letos vychází více než dost.

> „Několik zajímavých nápadů bohužel doplňuje výbava „běžné budovatelské strategie"

**DVD Demoverzi najdete na** DVD 7-8/06

**Platforma** :· PC

**Žánr** :· Budovatelská strategie
**Výrobce** :· Haemimont Games
**Distributor v ČR** :· Cenega
**Homepage** :· www.glory-of-rome.com
**Minimální konfigurace** :· Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1 GB na HDD
**Lokalizace** :· Manuál
**Cena** :· 699 Kč

**KONKURENTI**
:· Caesar 3 **9,0**
:· Children of The Nile **8,5**
:· City Life **8,4**

### DOST BYLO SOCIÁLNÍCH EXPERIMENTŮ!

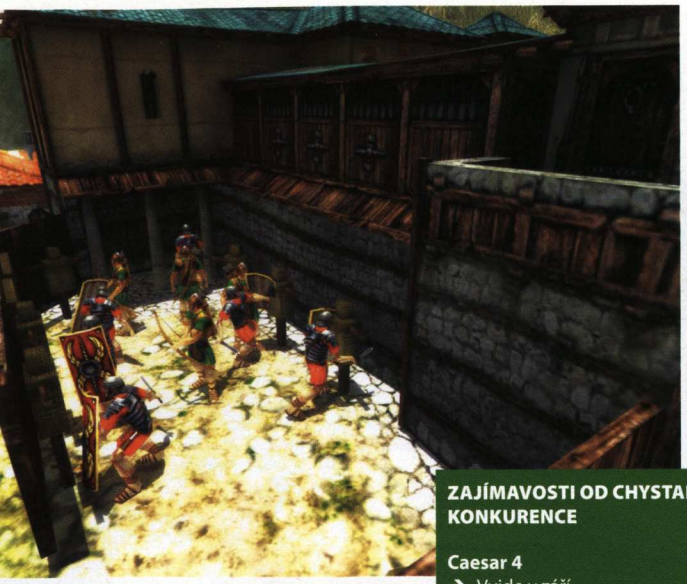
Glory of The Roman Empire je jednou z trojice letošních her, které nás uvedou do starostova křesla v dobách antického Říma. Na rozdíl od svých konkurentů se nemůže opřít ani o známou značku (Caesar IV), ani spolupráci se slavným Sidem Meierem (CivCity: Rome). V tomto ohledu je dílko bulharských Haemimont Games jednoznačně až „třetím vzadu". Už preview verze hry ale ukázala, že cílem tvůrců není jen vyluhovat zbytky slávy Kolosea, ale nabídnout vlastní pohled na upozaděný žánr. Výsledkem je několik zajímavých nápadů, které bohužel doplňuje poněkud omšelá a neoriginální výbava „běžné budovatelské strategie".

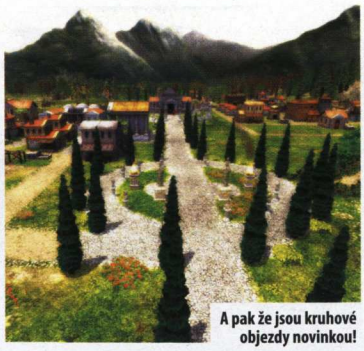
V okamžiku, kdy ani tvůrci Caesara neslibují žádné revoluční novinky, to však nemusí být nutně chybou. Glory of The Roman Empire je vystavěna na zajímavém a atraktivním členění do většího počtu misí (kolem 30) a tím i rozkouskování úkolů. Už nebudete muset strávit v jednom městě dvě odpoledne, abyste se dohrabali do určité úrovně, a následně museli přejít do nového sídla a začít znova od nuly. Mise jsou mnohem přímočařejší a kratší. Zároveň se však hráč často vrací na původní místa, takže se musí vždy chovat rozumně, jinak ho v budoucnosti jeho sociální experimenty dostihnou.

### LONDÝN JE ŘÍM?

Autoři vám navíc většinou dají vybrat z mnoha rozličných misí. Můžete se rozhodnout, zdali máte náladu soustředit se na umoudřování revoltujících obyvatel, nebo budování obří metropole. Bohužel stejně budete muset dříve či později většinu úkolů splnit, navíc touto volností hra ztrácí i možnost příběhové linie a dlouhodobější motivace. S trochou nadsázky hraní připomíná testování editoru misí. Nikde žádná hlubší spojitost, náznak pokroku, jen zadání úkolu a několik zdvořilostních frází. Tomuto dojmu napomáhá i nulová variabilita měst, jež navštívíte. Londýn se od italských měst liší jen parametry budov (některé zde nemůžete stavět), ale jinak je vše stejné. Pouze místo stavby 80 domků a Kolosea musíte vybudovat například 10 nemocnic a vyléčit všechen lid.

Základní koncept hry je ale zdravý a povedený – o tom není sporu. Autoři do hry začlenili problematiku otroků, jejichž počet ovlivňuje nejen rychlost stavby, ale i distribuce surovin. Město navíc člení do neviditelných čtvrtí, právě podle ubytoven nevolnictva. Musíte si tedy dávat





A pak že jsou kruhové objezdy novinkou!

pozor na přetížení některé části, která by negativně ovlivnila zásobování celého města. Hra bohužel selhává v detailech a je celkově nedoladěná. To se týká jak celkové skladby misí, která je až příliš volná a málo motivující, tak samotného hraní.

### O PENÍZE PŘECE NEJDE!

Je pěkné, že má každá budova určitý dosah (oblast, do níž může distribuovat své produkty/služby). Když jich však máte ve městě víc, musíte ručně jednu po druhé objevit a proklikat, abyste zjistili, kam umístit nový chrám, aby se zbytečně nepřekrýval s dosavadními. Na mnoho problémů ve hře musíte použít metodu pokus-omyl (např. ideální počet otroků na čtvrť), spoustu zádrhelů souvisejících s distribucí surovin nevyřešíte vůbec (i když jich máte ve skladech dostatek, neznamená to, že budou vždy na každém místě k dispozici).

Ale to jsou maličkosti v porovnání se základním konstatováním: Glory of the Roman Empire je poměrně plytkou hrou. Není to výtka, je tak ideálním prostředkem k seznámení začínajících stratégů se světem budovatelských her. Najdete tu vše, co je pro žánr typické. Suroviny, z nichž stavíte budovy, výrobní řetězce potravin a nejrůznějších pomůcek, chrámy, lázně a spoustu dalších střípků, které musíte správně seskládat, aby ve výsledku vzniklo fungující město.

Ale to je všechno… Peníze zde chybí, takže v podstatě nemůžete prohrát. Absentují i další problémy známé například z Caesara (hádky bohů atp.). Zpočátku i tak budete mít spoustu starostí, ale po několika hodinách zjistíte, že se točíte stále ve víru pouze lehce obměněných událostí. Chybí důvod, chytlavé prvky, které by hnaly hráče do dalších úkolů.

Pokud si tedy autoři nemyslí, že všechny nalákají na grafiku, která se ale opravdu povedla. Zejména dynamické střídání dne a noci stojí minimálně za lehké experimentování s možností ukládání snímků. Obyvatelé svižně pobíhají po městě, po lukách se prohánějí srnky a občas krajinou prolétne hejno ptáků. Navíc kamera umožňuje nejen detailní pozorování srsti sudokopytníků, ale také normální ovládání města, což nebývá zvykem. Přehled v nejvzdálenějším možném pohledu takřka připomíná staré 2D strategie.

Bohužel v tom důležitějším aspektu – samotné hratelnosti – lze mluvit pouze o značně vzdálené podobě. Glory of The Roman Empire ani v nejmenším nedosahuje hloubky legendárního Caesara 3 (kterého najdete v plné verzi na Doupě DVD 2/06), a byť nabízí několik zajímavých a neotřelých nápadů, jejich záře je zválcována šedivou majoritou prvků z dokumentárního snímku „Typická budovatelská strategie". Není to špatné, ale už známe i lepší.

### ZAJÍMAVOSTI OD CHYSTANÉ KONKURENCE

**Caesar 4**
- Vyjde v září
- Vsází rovněž na propracovanou 3D grafiku
- Klade větší důraz na jednotlivé obyvatele
- Vytváří jej tvůrci Children of The Nile

**CivCity: Rome**
- Vyjde v létě
- Na hře tvůrci spolupracují s Firaxis Games Sida Meiera
- Bude se soustředit na výstavbu samotného Říma
- Měli bychom se dočkat prvků z Civilizace

**Glory of The Roman Empire** — **7,0** VERDIKT

- ▲ Způsob členění na menší úseky
  Relativní volnost rozhodování mezi misemi
  Pár zajímavých nápadů
  Solidní základy hry
- ▼ Kulhající motivace
  Celková plytkost
  Nedořešené detaily

Několik zajímavých nápadů zpočátku úspěšně zakrývá celkovou plytkost hry. Díky tomu se hodí spíše pro začínající k uvedení do žánru, než k mnohaletým budovatelským orgiím.

Nudné poledne na maloměstě

**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Odpůrce letních dní, obdivovatel letních večerů

inzerce

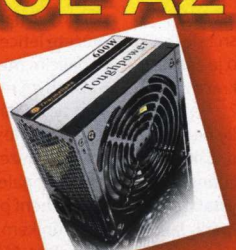
VŠE PRO HRÁČE AŽ NA VÁŠ STŮL!

Špičkové počítačové skříně s výkonným chlazením vodou, vzduchem či absolutně tichým pasivním chlazením.

Desítky atraktivních, konzervativních i velmi nápaditých designů v různých cenových kategoriích uspokojí každého i toho nejnáročnějšího uživatele

Dokonalé počítačové zdroje až do výkonu 1100W s velkými supertichými větráčky nebo vodním či pasívním absolutně tichým chlazením.

Nejžhavější novinkou jsou speciální zdroje pro velmi výkonné grafické karty. Prostě to nejlepší zakoupíte u nás.



Supernabídka herních periferií počítaje špičkovými herními myšmi, joysticky či klávesnicemi, přes brusle (skatez), držáky kabelů či profesionální herní podložky z různých materiálů až po nejvýkonnější počítače, notebooky či tuningové produkty.

Nás je ráj pro hráče, tak zkuste a posuďte sami.

Tel: 495 800 720

ČESKÁ REPUBLIKA www.tntrade.cz SLOVENSKÁ REPUBLIKA www.tntrade.sk

Největší distributor hardware pro hráče

# OutRun 2006 Coast 2 Coast

Mami, kup mi koně… černého!

Nebezpečná rychlost, vítr ve vlasech, vnadná slečna na pravoboku a dlouhá nekončící silnice. Co víc si člověk může přát? Outrun 2006: Coast 2 Coast jde ale ještě dál.

**Tomáš Vrána,** stálý spolupracovník Doupěte
Doufá v klidné léto

**Platforma** :· PC, PS2, PSP, Xbox

**Žánr** :· Závodní arkáda
**Výrobce** :· Sumo Digital
**Distributor v ČR** :· Neoznámen
**Homepage** :· www.outrun2006.com
**Minimální konfigurace** :· Procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, 128MB grafická karta, 1 GB na HDD
**Lokalizace** :· Neoznámena
**Cena** :· Neoznámena

**KONKURENTI**
:· Outrun **5,0**
:· Outrun 2 **6,7**
:· Outrun 2019 **4,3**

## LÁMÁNÍ CHLEBA

Žil byl jednou jeden stroj. Ale nebyl to ledajaký stroj. Byla to mašina se světoznámou arkádou Outrun, díky které si každý kluk mohl splnit svůj tajný sen. Projet se v naleštěném Ferrari, navíc s krásnou blondýnou s velkýma očima na sedadle spolujezdce. Změnily se nějak ideály dnes, po dvaceti letech? Ani trochu. Outrun 2006: Coast 2 Coast se striktně drží staré, leč osvědčené linie. Rudé Ferrari, krásná slečna a nebezpečná rychlost. To je základ pro plnohodnotného pokračovatele. A co přidaná hodnota?

Vstup do hlavní nabídky nedoprovází žádné překvapení. Základní volba spočívá mezi dvojicí single a multiplayer. Pakliže si vystačíte sami, budete mile překvapeni. Jako první přichází na řadu mód Coast 2 Coast, v němž si nejprve nevybíráte vozidlo, nýbrž slečnu. Ta sedí na sedadle spolujezdce a v podstatě vám říká, co máte dělat. Abyste si získali její srdce (a nejen to), musíte plnit její příkazy, respektive přání. Čím hezčí slečna, tím trhlejší nápady. Z narážení do automobilů můžete lehce přejít k vyhýbání se padajícím meteoritům.

> Outrun dokonale potvrzuje nepsané pravidlo, že v jednoduchosti je krása

Druhým módem je Outrun. Zde vám sice dělá slečna společnost, ale její přítomnost je poměrně irelevantní. Pouze vás v případě neúspěchu dokonale seřve a utluče (malé upozornění pro ty z vás, pro něž je hraní únikem z podobně nepříjemné reality). Mód Outrun před vás staví úkol nasbírat co největší počet bodů a zároveň projet všemi checkpointy v časovém limitu. Body sbíráte tak, že předjíždíte automobily a děláte na silnici psí kusy (smyky, držení se za vozem, vysoká rychlost atd.). Návykovost módu se ukrývá ve volnosti pohybu. Tedy v rámci mezí! Musíte sice jezdit po předem vytyčené silnici, čas od času se ale objeví „křižovatka", na níž si musíte zvolit směr (doleva, nebo doprava). Nemusím snad podotýkat, že co směr, to jiné herní prostředí.

To samé, pouze v bledě modrém, je také mód Heart Attack. Již název napovídá, že někomu máte přivodit infarkt. Ovšem ne v pravém slova smyslu. Slečna na sedadle spolujezdce bude nyní objektem zájmu. Máte předvést takovou jízdu, aby si, jak se lidově říká, ucvrkla do kalho-

tek. To znamená rychlost hraničící s bláznovstvím, ostře řezané zatáčky smykem, riskantní předjíždění a další adrenalinové šílenosti. Čím více se bude slečna bát (nebo spíše juchat), tím lépe na tom budete. Posledním módem je Time Trial, což není nic jiného, než soupeření na čas s duchem.

Po asfaltkách proženete hned patnáctku plně licencovaných vozidel Ferrari. Začínáte coby nezkušený mladík, který má k dispozici pouhé dva tovární automobily. Závod co závod sbíráte takzvané „miles" body, za něž si poté kupujete další předměty. Těch je okolo sto padesáti a mimo ostatních vozidel čítají barvy karoserie, muziku do rádia, tratě a další.

striktně drží původních kořenů, kdy se realita v potaz tolik nebrala. Hlavním prvkem byla zábava, což platí i zde.

Trochu ošemetné se může zdát ovládání. Je hodně přecitlivělé a častokrát se stává, že se po výjezdu ze zatáčky vozidlo rozkvedlá a skončí ve svodidlech. Skvěle je vyřešeno smykování. Stačí na chvíli zabrzdit, poté prudce přidat plyn a strhnout volant na stranu. Poté si jen určujete sklon a sledujete nabíhající bodové konto. Naopak výtku zaslouží nehody. Drtivá většina kolizí končí hodinami či přemetem, po kterém se vrátíte zpět v plné rychlosti po směru jízdy. Dynamika je fajn, ale ve výsledku podobné „zlepšováky" hratelnost spíše degenerují, než podporují.

Outrun 2006: Coast 2 Coast dokonale potvrzuje nepsané pravidlo, že v jednoduchosti je krása. Grafické zpracování není nikterak na výši. Ba naopak. Zastaralý engine, minimum detailů, roztahané textury a laciné detaily vzbuzují vzpomínky na časy starých arkád. Kvalitní zvukový a hudební doprovod jen podtrhuje správný požitek z ďábelské jízdy.

Pokud si hru koupíte v naději, že dostanete perfektní závodní simulátor, raději sáhněte po Toca Race Driver 3. Outrun 2006 se dá nazvat hrou pro pamětníky, kteří dokáží ocenit kouzlo nostalgie. Jelikož je zde zábava až na prvním místě, nečekejte nic opravdového. Jediné, čemu se dá věřit, je značka Ferrari a vnady krásných slečen. Požitek ze hry si navíc nejvíce nevychutnáte na PC, ale handheldu PSP. A to prostřednictvím multiplayeru. Je až neskutečné, jak moc konverze hry na PC uškodila. To je mimo jiné dáno tím, že PC hráči jsou navyklí především na zmiňované simulátory. Poslední dobou se navíc stalo standardem, že co není reálně zpracované, to patří do koše. Snad Outrun 2006: Coast 2 Coast mnohým změní pohled na věc.

### OUTRUN 2 NEBO SP?

Pokud jste hráli Outrun 2 a sledujete screenshoty letošního bratříčka, nepoznáte takřka rozdíl. Ani žádný nehledejte, vše zůstalo zachováno. Outrun 2006: Coast 2 Coast je v podstatě Outrun 2, ke kterému přibyl bonusový materiál. Ten se skládá zejména z takzvané SP verze, což je remake mincového automatu Outrun SP (viz obrázek). Chcete-li zamáčknout slzu vzpomínek, rozhodně vyzkoušejte!

Držet se jako klíště

Ani v horách mu nedochází dech

Já jsem tvůj dáreček

Tma. Všude kolem tma

Snad má slečna nedostane infarkt

### TĚŽKO NA CVIČIŠTI, LEHKO NA BOJIŠTI

První zapnutí Outrun 2006: Coast 2 Coast může mnoho lidí odradit. Přestože se autoři ohání tím, že se jedná o stoprocentní arkádu bez náznaku jakékoliv reality, měl jsem občas nutkání vidět alespoň špetku opravdového chování vozidla. Bohužel (bohudík) se libovolné Ferrari chová na silnici jako saně na sněhu, fyzikální model je nulový a nějaká přetáčivost či nedotáčivost by mohla být zbožným přáním. Faktem zůstává, že se Outrun 2006

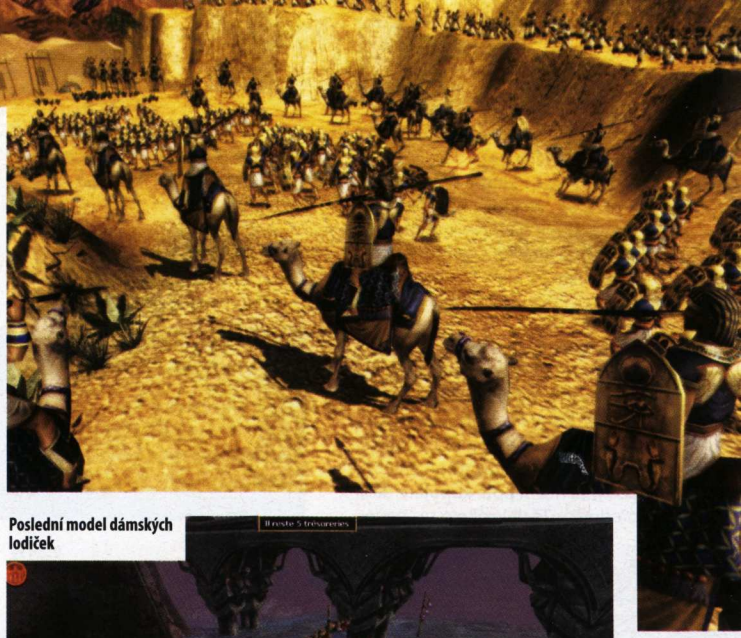
## Outrun 2006: Coast 2 Coast

**7,0** VERDIKT

- ▲ Hratelnost na prvním místě
  Vozidla Ferrari
  Krásné ženy
- ▼ Zastaralé technologie
  Nemusí každému sednout
  Na PSP lepší

Skvělá hratelnost, zábava, návrat ke starým kořenům. Bohužel konverze na PC se příliš nepovedla a Outrunu svědčí spíše konzole PSP. Přesto si fanoušci k hodnocení přičtou dva bodíky.

Družicové snímky z masakru u delty Nilu



Poslední model dámských lodiček

# Rise & Fall: Civilizations at War

## Za zenitem ještě před vydáním

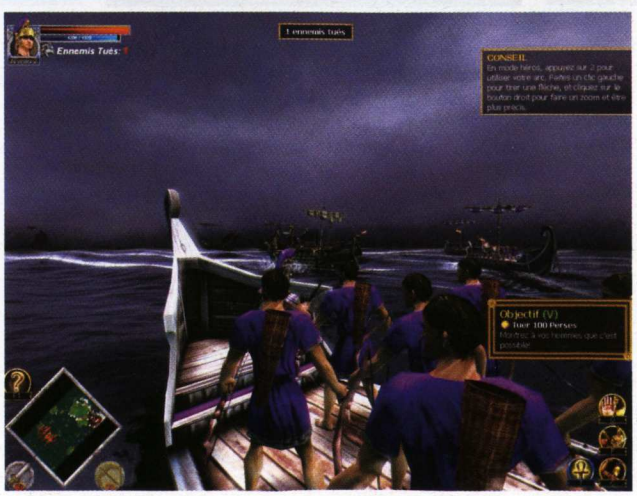
Je příhodné, že vývojáři pojmenovali svůj poslední titul „Rise & Fall", neboť očekávaná strategie o starověkých bitvách skutečně zažila vzestup a pád. Před několika měsíci jsme ochotně hltali každou zmínku autorů o přípravě, čemuž odpovídala i preview herních žurnalistů, optimistická jako čeští fotbalisté před zápasem s Ghanou. Pak ale přišla finální verze hry, stále sebevědomá a těšící se na vysoká hodnocení, jež (přes všechnu snahu) nezíská. Rise & Fall selhává v základních strategických principech a její koncept je křehký jako kadibudka na dětském táboře, kde právě řádí salmonelóza.

### 2 ŽÁNRY, 2× HORŠÍ HRA

Časté odklady vydání hry byly doprovázeny autorskými chvalozpěvy, zatímco hráčská veřejnost si mohla do krve ukousat všechny nehty. Oslavné písně nás chlácholily a slibovaly ojedinělou podívanou, srovnatelnou s Rome: Total War, a především jsme se měli dočkat geniálního skloubení dvou herních žánrů – RTS a čisté akce. Ve finále ambiciózní tvůrci všechny své sliby splnili, jenže za jakou cenu? Akční pasáže nejsou často na místě, jsou překvapivě nudné a dávají takový smysl jako manuál k japonskému videu. Stejný osud potkal strategickou část hry, jež je její hlavní součástí.

Civilizations at War se zabývá atraktivním tématem starověkých vojenských konfliktů tehdejších mocností. Hráč si v singleplayerové části hry vyzkouší, jaké je to stát se Římanem, Řekem, Peršanem a Egypťanem. Na mapách o velikosti Antarktidy budete postupovat s tisícovými armádami, abyste na konci každé z misí sledovali hromadnou bitku, z níž jako vítěz vzejde strana, která je v momentální přesile. Prvek zábavy a kouzla při pozorování bojů a taktizování však absentuje ve většině misí, z čehož lze mimo jiné obvinit umělou inteligenci (především hráčových svěřenců). Vojska domácích často zmateně pobíhají po trávníku a nemají ponětí o blížícím se soupeři. Pošlete-li několik oddílů přes nedalekou louku směrem k nepřátelským armádám, hra ve stejný okamžik stiskne knoflík s názvem Hromadná panika a statní muži se začnou chovat jako dav těsně po rozhlasovém oznámení konce světa.

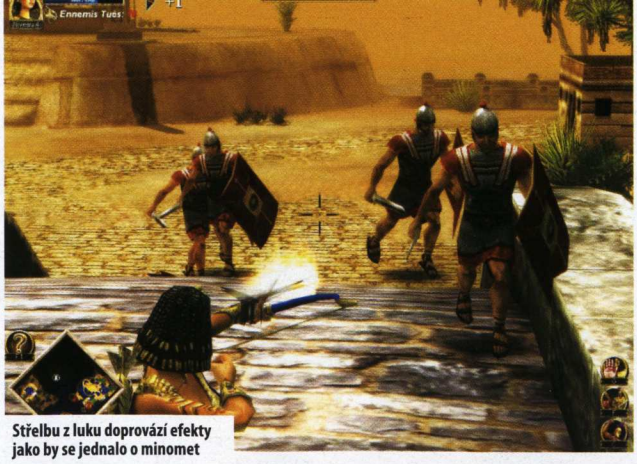
> Čekali jsme zlaté prase a místo ní nám předhodili špinavou svini



**Platforma** :: PC

**Žánr** :: RTS s prvky akce
**Výrobce** :: Stainless Steel Studios
**Distributor v ČR** :: Individuální dovoz
**Homepage** :: www.riseandfallgame.com
**Minimální konfigurace** :: Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta (GF4 MX není podporována), 3 GB na HDD
**Lokalizace** :: Manuál
**Cena** :: 1 499 Kč

**KONKURENTI**
- Rome: Total War **9,5**
- Empire Earth 2 **8,6**
- Cossacks 2: Napoleonské války **7,8**



Střelbu z luku doprovází efekty jako by se jednalo o minomet

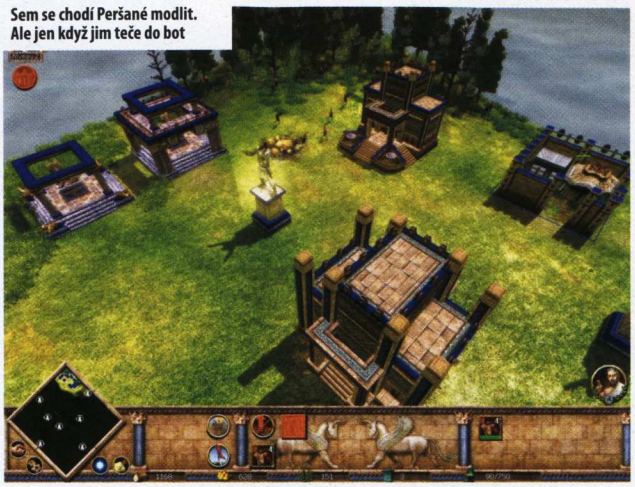
Všichni zběsile pobíhají kolem a místo toho, aby našli přímou cestu na místo svého určení, zamotají se v nedalekém lese, popřípadě udělají nepochopitelný oblouk kolem kopce, který by se dal vyjet i na tříkolce s rozbitým zadním kolem. Ve chvílích, kdy dochází na samotný boj, se situace bohužel nelepší. Bitvy jsou příliš rychlé na to, aby z nich měl hráč nějaký požitek, nebo se alespoň pokochal pohledem na grafické efekty. Po několika seknutích mečem budete hledět na prázdnou pláň plnou useknutých hlav. Všechno by ale ještě mohl zachránit 3D akční mód.

## CAESAR, ROMAN RANGER

Netradičním prvkem Civilizations at War je role hrdinů, jež hráč ovládá individuálně ve third-person pohledu. V určitých situacích je zkrátka nezbytné, abyste se stiskem jednoho tlačítka klávesnice vtělili do role vůdce armády a jednali přímo v jeho kůži. Každý ze čtyř národů nabízí dvě hratelné osobnosti dané doby. Kupříkladu Egypt zastupují královna Kleopatra a Ramesse Veliký a s Persií válčící Řecko má k dispozici Alexandra Velikého. I zde však pánové vývojáři zakolísali. Zatímco dle jejich oficiálních prohlášení měl být akční mód příjemnou možností, v praxi se stává protivnou nutností. Na rozdíl od řadových členů vojska mají hrdinové schopnost uzdravovat se, díky čemuž nachází uplatnění v situacích, kdy hráč potřebuje ušetřit několik životů vojáků z vlastních řad.

Drsní Segalové vám však brzy začnou lézt na nervy, stejně jako billboardy s nepřítomnými výrazy našich politiků. Jeden vedle druhého umí plavat, běhat a střílet do míst, kde se nachází středový kříž určený pro přesné zamíření. Smutné je, že řada misí je naprogramovaná tak, abyste se bez hrdinů neobešli. Zas a znova se budete vracet do 3D akčního módu, abyste zlikvidovali stráže na věžích, kam vaši lučištníci

Sem se chodí Peršané modlit. Ale jen když jim teče do bot



Bojovat v mlze je pěkná hloupost

**Alan Jarrar,** stálý spolupracovník Doupěte
Redakční zástupce kofoloholiků a magorů

nedostřelí. Ale co ani čert nechtěl, Kleopatra je sice nesmrtelná, ovšem střílet jí nikdo nenaučil. Ani na deset metrů není s to zabít nepřítele jedním nebo dvěma výstřely z luku. Místo toho s ní budete nuceni pobíhat od stromu ke stromu, schovávat se a skákat při střelbě jako v Counter-strike. Dokonce ani starý dobrý headshot nefunguje. Přesně mířená rána doprostřed čela nic neřeší – římský voják si vesele střílí dál, zatímco vaše nervy dávají výpověď.

## PÁR SVĚTÝLEK VE TMĚ

Starověcí frajeři s titulem immortality mají naštěstí i své světlé stránky. Lze s nimi odlákat pozornost nepřátelských jednotek, čímž se otevře cesta k dobytí tábora vlastním vojskem. Nabízí se též možnost infiltrace základny; ovšem jen za předpokladu, že vás hra nezaskočí jako mě v jedné z misí řecké kampaně. V ní dostane hráč za úkol postavit zeď kolem jedné z osad. Hra se ale v žádném případě neobtěžuje zmínit, že na cestě je 20 tisíc Peršanů s náladou opilých fotbalových fanoušků. Zatímco vesele stavíte svou Velkou řeckou zeď, na střechy domů začnou padat ohnivé koule a z dálky se ozve něco, co vzdáleně připomíná křik tyranosauří matky – mission failed.

Podařenější částí hry jsou naštěstí bitvy. Zábavy si užijete především při soubojích řeckých a římských flotil. Starověké námořní taktiky byly úctyhodným způsobem převedeny do shluku pixelů a při hře za římskou stranu budete moci uplatnit Corvus (viz boxík), kdysi klíčový vynález při bitvách s Kartaginci. Potěšitelné je, že mise na moři se pravidelně střídají s pobytem na poušti a vše doprovází pohledná grafika s věrohodným zvukovým zpracováním. Přesto je Rise & Fall zklamáním – čekali jsme zlaté prase a místo ní nám předhodili špinavou svini. Herní nevyváženost v rámci uplatnění hrdinů je stejně závažná jako pokulhávající umělá inteligence. Přesto nemůžeme Stainless Steel Studios zcela zavrhnout. Nároční stratégové sice zůstanou hladoví, ale originální myšlenka skloubení akce s RTS mnohé z vás potěší.

### PTÁKEM PROTI LODI

Jednou z hlavních zbraní římského loďstva byl tzv. havran (corvus), k jehož vynálezu došlo za První punské války. Jednalo se o 8 metrů dlouhé padací můstky opatřené nízkými bočnicemi, spouštěné pomocí kladky umístěné na vrcholu přibližně stejně vysokého stožáru – jeřábu. V boji se Římané snažili přiblížit na dosah corvu, který pak prudce sklopili proti nepřátelské lodi. Zespodu byl corvus opatřen těžkým železným zobcem, který prorazil protivníkovu palubu a pevně ji zachytil, aby na ni mohli přeběhnout římští vojáci a v boji z blízka pobít nepřátelskou posádku. Jistou nevýhodou corvu bylo, že svou konstrukcí narušoval stabilitu lodě, což se mohlo projevit zejména v bouři.

*Zdroj: antika.avonet.cz*

**Rise & Fall: Civilizations at War** — **6,1** VERDIKT

- ▲ Čtyři hratelné národy
- ▲ Námořní bitvy
- ▲ Grafika a zvuky
- ▼ Nešťastně zpracovaný hero mód
- ▼ Špatná AI jednotek
- ▼ Místy nudná kampaň

Strategie s velkými šváby místo much. Nedokonalou hratelnost doprovází nekvalitní AI. Námořní bitvy a audiovizuální zpracování však stojí za finálních šest bodů.

**JAK SE MĚNÍ DARKSTAR ONE?**

To je jak ze Star Wars

# Darkstar One

Motto tvůrců: Ve vesmíru není žádný vzduch, a proto se výbuchy tak pěkně rozléhají

Vesmír opět otevírá své černé, hvězdami poseté srdce. Sotva pár měsíců nás dělí od posledního vesmírného simulátoru v podobě X3 a dnes tu máme další příspěvek do tohoto dříve tolik oblíbeného žánru. Pokud si ovšem myslíte, že se jedná o přímou konkurenci, nemáte tak úplně pravdu. Darkstar One vás sice zanese do kokpitu vesmírné poletuchy, ale místo rozvláčného obchodování vás čeká daleko intenzivnější a akčnější zážitek. Spíš než novodobou Elite si představte vylepšenou verzi Freelancera.

Dílko německých (zajímavé, i série X pochází z Německa) Ascaron Entertainment vás vtělí do role mladého pilota Kayrona Jarvise. Právě dokončil svůj pilotní výcvik a těší se na první misi. Ovšem osud má pro něj jiný úkol. Křehký galaktický mír začíná narušovat svými útoky rasa Thul, zbylé rasy se navzájem osočují a válka je na spadnutí. Kayron se dozvídá o tajemné smrti svého otce a experimentálním plavidle Darkstar One, na kterém jeho otec pracoval. Právě Kayron se stává jeho novým pilotem a na něm bude odhalit tajemství plavidla, které může zcela zvrátit běh událostí.

Když jsem u X3 tvrdil, že většina zábavy začíná po dohrání kampaně, zde je tomu přesně naopak. Právě zajímavý příběh platí za nejsilnější stránku hry. I když přináší obvyklou dávku klišé, dokáže udržet vaši pozornost a je posouván vpřed povedenými počítačovými animacemi. Navíc ani samotné příběhové mise nepostrádají na nápaditosti.

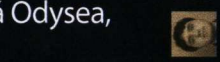
Tvůrci se evidentně inspirovali hity, jako je Privateer či Freelancer, do kterých přidali své vlastní nápady. Základní princip zůstává neměnný, ocitáte se uprostřed rozlehlého vesmíru a je na vás, kam povedou vaše cesty dál. Půjdete po hlavní dějové lince? Nebo se jen tak budete poflakovat po vesmíru, prozkoumávat jeho tajemství a sem tam plnit nějakou vedlejší misi? Rozhodnutí leží na vás. Můžete se stát pašerákem, obchodníkem, nájemným lovcem… Možnosti jsou široké, ovšem ne tak jako v X3 (což platí zejména pro obchodování). Darkstar One se totiž orientuje především na boje. Ovládání pomocí myši a kláves WSAD je velmi intuitivní a přesné, přestřelky získávají velký náboj, lasery svíští, torpéda vybuchují… Zatímco X3 by se dal přirovnat k filmu 2001: Vesmírná Odysea, Darkstar je takový ekvivalent Hvězdných válek.

A to platí i v porovnání monumentálnosti vesmíru, kde X3 vítězí na plné čáře. Ovšem kompaktnější prostředí Darkstaru takřka vylučuje jakákoliv prázdná místa, vše je rychlejší, akčnější. Skvěle působí i RPG prvky. Sice si nelze koupit novou loď, ale Darkstar One se dá vylepšovat pomocí nalezených artefaktů. Podle jejich umístění do křídel, trupu či motoru se liší vlastnosti lodi. Chcete mrštnou stíhačku, nebo po zuby vyzbrojený koráb? Je to na vás. A podobné vylepšovat lze i unikátní plazmový kanón.

Věčná škoda, že povedenou hru tíží brutální hardwarové nároky či možná nevyladěnost. Akci dost brzdí i dlouhé nahrávací doby, ať už při startu hry nebo cestování mezi jednotlivými sektory. Uvedených 512 MB RAM je opravdu minimum, ideální velikost by podle mě byla 2 GB. Ale i přes technické nedostatky se jedná o velmi povedenou hru. Pokud se vám nelíbí rozvláčnost X3, rozhodně dejte Darkstar One šanci.

> Zatímco X3 by se dal přirovnat k filmu 2001: Vesmírná Odysea, Darkstar je ekvivalent Hvězdných válek

**Karel Kališ**, stálý spolupracovník Doupěte
Radostně se koupe v paprscích slunečních



**Platforma** PC

**Žánr** Vesmírný simulátor
**Výrobce** Ascaron
**Distributor v ČR** Cenega
**Homepage** darkstarone.ascaron.com
**Minimální konfigurace** Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 6,5 GB na HDD
**Lokalizace** Titulky
**Cena** Neoznámena

**KONKURENTI**
- X3: Reunion 7,0
- Freelancer 10
- Elite Nerecenzováno

**Darkstar One** **8,4** VERDIKT

- ▲ RPG prvky
  Chytlavý příběh
  Svižné boje
  Spousta zbraní
- ▼ Hardwarově náročné
  Dlouhé nahrávání
  Slabší obchodování

Výborný akčnější a kompaktnější ekvivalent galaktické megaopery X3: Reunion. Sice nenabízí tak živý a ohromující vesmír, ale svojí hratelností dokáže přitáhnout širší publikum.

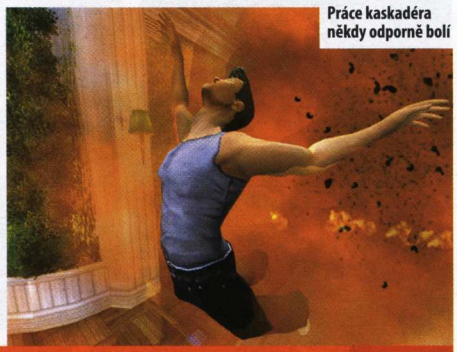
**Kamil Gric,** šéfredaktor
Konečně poznal význam slov „nepracovní víkend"

Možná by to mohl být námět pro téma, možná pro seminární práci. Problém herních géniů v konzumním světě her. Poslední rok je pro mě odstrašujícím příkladem období, které vrazilo kudlu do zad tolik ceněnému prvku originality a novátorství. Vrátil se Tim Schafer s ohlušující explozí nápadů jménem Psychonauts. A prohrál. Překvapivě se to samé stalo i člověku, který už několikrát našel tenkou hranici mezi originalitou a požadavky trhu. Peter Molyneux se svými The Movies nezklamal kvalitativně, nýbrž kvantitativně – prodeje zůstaly za očekáváním. Zející díru ve finančních plánech má alespoň částečně zalepit přicházející datadisk.

Továrna na sny v rozšířeném vydání

# The Movies: Stunts & Effects

To vás ve škole neučili, že po filmařském štábu se nestřílí?



Práce kaskadéra někdy odporně bolí

> The Movies nezklamal kvalitativně, nýbrž kvantitativně – prodeje zůstaly za očekáváním

**Platforma** PC

**Žánr** Mix tycoonu a strategie
**Výrobce** Lionhead Studios
**Distributor v ČR** Neoznámeno
**Homepage** www.themoviesgame.com
**Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2 GB na HDD
**Lokalizace** Ne
**Cena** cca 1 099 Kč

**KONKURENTI**
- The Movies 7,9
- Theme Hospital 9,0
- The Sims 2 9,0

## JEŠTĚ INTENZIVNĚJŠÍ ZÁŽITEK

Rozebíráním původních principů a pravidel The Movies bychom strávili dlouhé řádky a odstavce; raději si vás proto dovolím odkázat na recenzi z čísla 12/05, která na vaše zvědavé otázky jistě odpoví. Datadisk Stunts & Effects zůstává plně věrný svému názvu: a bohužel, kromě rozšíření hry nepřináší opravu žádného z problémů, na který hráči už po vydání původní hry upozorňovali. Pokud vás otravovaly mechanismy a postupy, kterými jste museli chlácholit své herecké hvězdičky (a které časem přerostly v nevídaný pocit frustrace), budete se s nimi muset smířit i tentokrát. Smířit se musíte i s nedostatkem dělníků, který trvá i nadále. To však v žádném případě neznamená, že by byl Stunts & Effects špatným datadiskem. Právě naopak.

Vnáší totiž nové prvky do oblasti, která dělá z The Movies výjimečnou hru. Tvorba filmu s nimi získává řadu nových prvků, jež započínají u nových budov a končí u nejrůznějších setů, scén a kostýmů, jež vám umožní vytvořit dosud nevídané snímky. Základem intenzivnějšího filmování je jistě škola pro kaskadéry, v níž můžete nabírat nové odvážlivce z řad mužů i žen. A s nimi pak provádět vše, co vám jen vytane na mysli. Na řadu přijdou obrovské požáry budov, akční přestřelky na ulici i divoké honičky v automobilech.

## NIC NENÍ ZADARMO

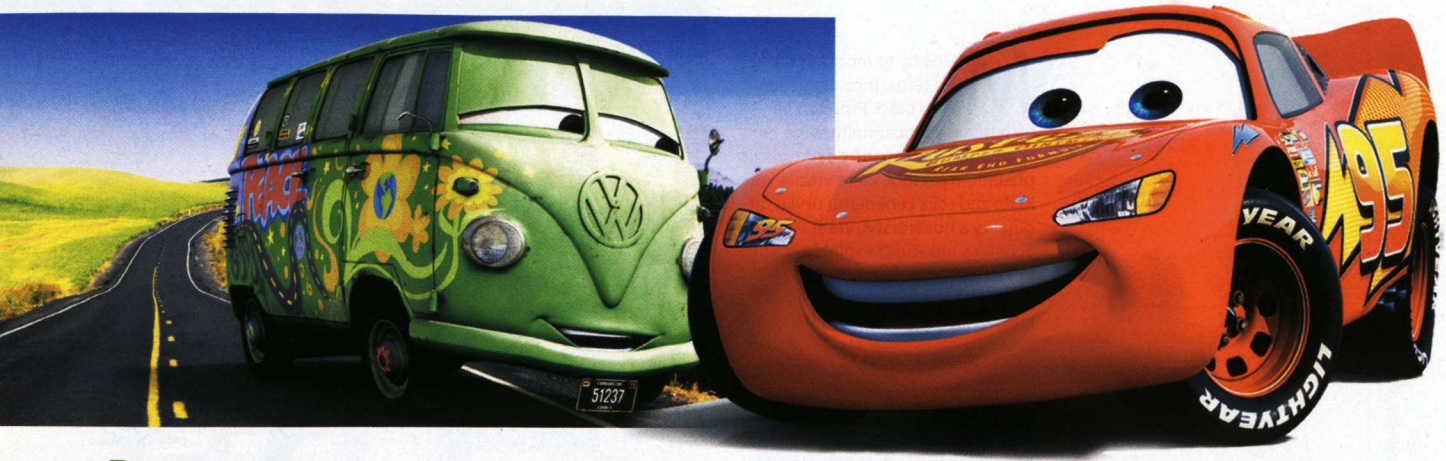
A nadpis odstavce má pravdu. Také kaskadéři, základ většiny akčních snímků v rozšíření, musí neustále vylepšovat své schopnosti – a k tomu jsou určeny další budovy, jež datadisk přináší. Přibyla také nemocnice, kde můžete zraněného protagonistu vyléčit, neboť – stejně jako ve skutečnosti – i zde dochází k nepříjemným zraněním. Nic se ale nemění v samých základech hry; stále je vaším cílem vydělat peníze a překonat všechny konkurenty v branži. Stunts & Effects přesto klade před manažera novou výzvu, když s náročností nových snímků roste i doba jejich příprav, jež se může protáhnout i na více než jeden rok. Musíte proto stále udržovat v pohotovosti několik filmařských štábů, které dokáží vaše studio plynule zásobovat novými snímky.

Vždy ale můžete opustit manažerskou část hry a ponořit se do tvorby filmů – navrhnout každou scénu i „řádek" scénáře. Vše je příjemnější díky volné kameře, která vám dovolí libovolně nahlížet na navržené scény. Zkrátka a dobře, další bodík k dobru. Jako celek je Stunts & Effects poctivým data diskem, do kterého má smysl investovat. Neopravil chyby, které nás obtěžovaly už v původní hře, ale prodlužuje herní zážitek o další příjemné hodiny. A to není málo.

**The Movies: Stunts & Effects** **7,4** VERDIKT

- ▲ Kaskadéři
  Prodloužení herního zážitku
  Volná kamera
  Nové scény, kostýmy
- ▼ Staré chyby zůstaly

Stunts & Effects přináší do filmového světa The Movies další porci nápadů, které vám umožní vytvářet ještě propracovanější a kvalitnější snímky. Pro fanoušky originálu jasná volba.



# Auta

## Mohou auta skutečně žít normálním životem?

Oči místo předního skla? Pusa na místě nárazníku? Výfuk sloužící jako…? To bychom možná zabíhali do zbytečných detailů. Bystřejším z vás (a zbytku právě teď) jistě došlo, že se pouze snažím přiblížit hlavní hrdiny počítačové hry Auta (Cars), vycházející ze stejnojmenného animovaného filmu z dílen Pixaru.

Smrtelník by si při pohledu na krabici posetou roztomilými autíčky a lákavými nápisy představil zábavné arkádové závody ve stylu Mashed. Už po první půlhodince hraní bohužel přijde na to, že tato idea je pravdivá stejně jako zvěst, že má Daniel Landa největší fanoušky v severočeském Chanově.

Ihned zkraje musím upozornit, že hra je určena dětem předškolního věku, takže pokud na sobě máte triko s motivem Dooma a na rameni vám září vytetovaný Sam Fisher, směle otočte o pár stránek vpřed. Hráč má na výběr ze dvou herních módů. V prvním (značně zábavnějším) na vás čeká desítka různých miniher; od jednoduchého vyhýbání se překážkám, přes několik logických hlavolamů, až po policejní honičky. Za splněné úkoly se rychlost vašeho vozítka zvyšuje, což je důležité pro druhý herní mód – Legends Race.

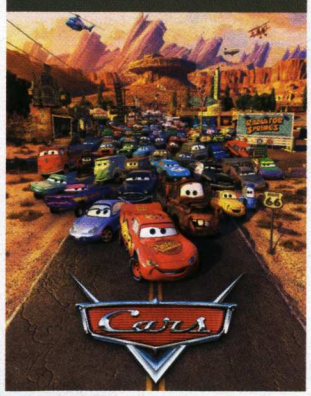
Ten je na efekt sice mnohem zajímavější, nicméně už po prvních minutách nudí. Jedná se o klasický „závod na čtvrt míle" (populární se stal zejména u dvojice tuningově laděných odboček série Need for Speed), ve kterém jde o jediné – vítězství nad daným soupeřem. Díky nešťastnému zpracování, kdy stačí pouze kliknout v moment určený přeřazení na jiný rychlostní stupeň, se však ani zde kýžené zábavy nedočkáte a záhy se vrátíte zpátky k minihrám. Vzhledem k tomu, že ani ony nepatří k nejnápaditějším (a už vůbec ne obtížným), není za dvě hodiny co hrát. Jistě, malí caparti si herní dobu mohou klidně desetkrát vynásobit, nicméně není to přece jen stále málo?

Kdo se těšil na obvyklé provázání s filmovou předlohou, bude také zklamán – filmových prostřihů je minimum a střípky příběhu budete skládat obtížněji než reparát z matematiky. Co se technického zpracování týče, situace je obdobná. Grafická stránka působí nebývale chudě a nenápaditě – za zmínku stojí snad jen animace před každou minihrou a „živoucí" vozítka, která působí neskutečně infantilně a zábavně zároveň.

Ačkoliv se zdálo, že po titulech jako Madagaskar či Úžasňákovi pomalu mizí přesvědčení „filmová hra = přívěšek těžící z úspěchu filmu", herní zpracování Aut vrací vše zpátky do starých a značně zrezivělých kolejí. Titul nenabízí prakticky nic zajímavého, a pokud doma nemáte pět let starého prcka, po krabici se hrou ve vlastním zájmu raději ani nesahejte.

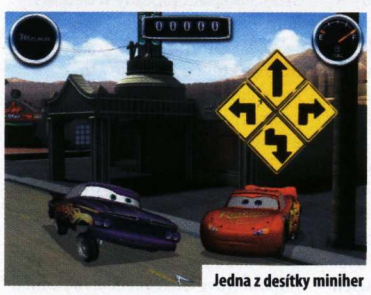
**Ladislav Nosáková**, stálý spolupracovník Doupěte
Před tropickými vedry se schovává doma u počítače

**FILMOVÁ PŘEDLOHA**
Auta (v originále Cars) jsou nejnovějším animovaným filmem ze studia Pixar. Příběh se točí kolem party autíček, která se rozhodují ujet svým pánům a vydávají se za dobrodružstvím na Route 66. Kromě zajímavé zápletky se můžeme těšit na klasickou animovanou grafiku a perfektní dabing. Film režiséra Johna Lassetera má u nás premiéru 13. července letošního roku.



Jak z toho ven?

Soustředit se a hlavně pomalu!


Jedna z desítky miniher

> Střípky příběhu složíte obtížněji než reparát z matematiky

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 7-8/06

**Platforma** :
PC, PS2, GC, Xbox, NDS, GBA, PSP

**Žánr** : Dětská arkáda
**Výrobce** : AWE Games
**Distributor v ČR** : CD Projekt
**Homepage** : www.carsvideogame.com
**Minimální konfigurace** : Procesor 1,0 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 500 MB na HDD
**Lokalizace** : Kompletní
**Cena** : 799 Kč

**KONKURENTI**
- Madagascar **7,6**
- Over The Hedge **6,3**
- Curious George **6,1**

**Auta** **5,0** VERDIKT

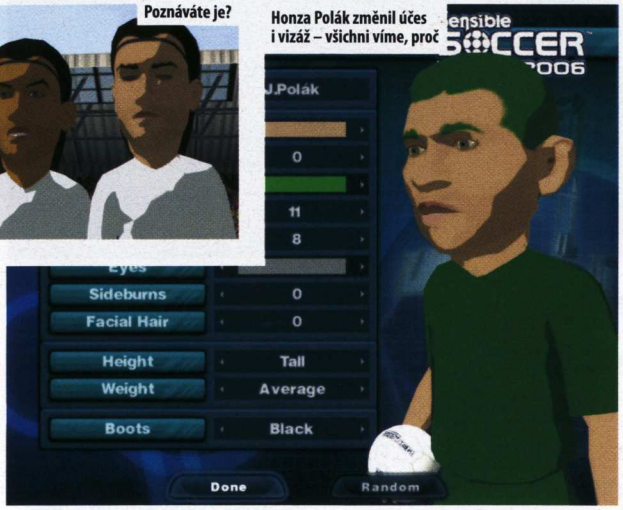
- ▲ Desítka miniher
- ▲ Zvuková kulisa
- ▼ Zpracování autíček
- ▼ Technické zpracování
- ▼ Krátká herní doba
- ▼ Nudné

Přívěšek k filmu, který pobaví maximálně na dvě hodiny.

Sudí Ivanov se začíná projevovat

YELLOW CARD
Tarry

Poznáváte je?




Honza Polák změnil účes i vizáž – všichni víme, proč

# Sensible Soccer 2006

## Když jde kopaná stranou a hlavní roli hraje zábava

**Kamil Gric**, šéfredaktor
Konečně poznal význam slov „nepracovní víkend"

Fotbal všude, kam se podíváte. Stránky novin jsou přecpány články a rozhovory o zdravotním stavu každého hráče. Internetové deníky zasypány stovkami diskutujících, kteří zde prokazují svou znalost a „neomylnost" jimi zvolené herní taktiky. Uklízečky postávají na ulici a polemizují na téma výkon českých hráčů v minulém utkání. Snažíte se bránit, ale nejde to. Tlak fotbalového mistrovství dolehl na každého a nepoznamenáni zůstali jen odolní jedinci. V takovou chvíli přichází Sensible Soccer. A víte co? Sledujte si mistrovství, já se jdu bavit.

> Cesta k úspěchu je zde lemována čistou a praktickou hrou

### O ZÁBAVU JDE AŽ NA PRVNÍM MÍSTĚ

Řeknu to jednou a pro vždy: Sensible Soccer 2006 není a nikdy nebude přímým konkurentem fotbalových simulací z dílny EA Sports (série FIFA) a Konami (herní řada Pro Evolution Soccer). Nehraje se zde na věrohodné zpracování kopané, realistické chování míče, přesné statistiky a funkční herní mechanismy. Požadavkem číslo jedna je zábava, kterou Sensible Soccer 2006 dokáže nabídnout v prosté a surové formě, jež vám v mžiku zachutná. Její chuť je navíc – na rozdíl od televizních reklam, tvrdících to samé o žvýkačkách nejmenované firmy – dlouhotrvající.

Síla Sensible Soccer 2006 se projevuje už v prvních sekundách. Přestože počet tlačítek významně zaostává za konkurencí, ovládání padne do ruky jako ulité a dovolí vám vychutnat si hru už v prvních minutách utkání – bez nutnosti učit se složité „formule", bez pocitu „méněcenné" hry. Před vámi se rozprostírá klávesa pro střelbu, jíž zdárně sekunduje možnost nahrávat krátkými přihrávkami, dlouhými pasy, sprintovat (každý hráč má jen omezené množství energie) nebo obírat protihráče o míč. Nic nezvyklého. Výjimečnost Sensible Soccer 2006 se ale ukrývá v jednoduchém systému mířeni, kdy míč směřuje vždy do míst, kam je natočen hráč, a vše je přitom indikováno žlutou šipkou. Získáváte tím dokonalý přehled, a pokud přihrávka směřuje do území nikoho, můžete vinit jen sami sebe – nikoliv hru samotnou.

### MULTIPLAYER JE ZÁKLADEM VŠEHO

Cesta k úspěchu je zde lemována čistou a praktickou hrou, v níž uplatníte vlastní představivost. Pro hru typický pohled shora ale přináší i její zřejmou slabinu – nepřehlednost a zmatenost, se kterou budete často zápasit. Těžko, přetěžko překousnou fotbalový fanoušci také nemožnost přepínat mezi hráči: tato volba zcela spočívá na bedrech hry. Je to jediná citelná rána, kterou autoři zasadili volnosti vlastního zážitku.

Bez licence, přesto s širokou nabídkou. Sensible Soccer 2006 se blýsknul bohatou paletou ligových soutěží a dostatkem národních celků. Jak jsme si již zvykli, jména fotbalistů jsou zkomolená, hráči je však umožněno upravovat a opravovat dle libosti – dáte-li si práci, můžete si domácí soutěž přetvořit k obrazu svému. Bohužel, již zmíněný pohled kamery prakticky znemožňuje přesně rozeznávat hráče od hráče, a tím se obvyklá taktika „všechno na Baroše, uděláme z něj krále střelců" sesype jako domeček z karet. Vyčítat podobné nedostatky hře typu Sensible Soccer 2006 by ale nebylo vhodné. Kvalitní odreagování při hraní si užijete sami u počítače, ta pravá odměna vás však čeká teprve v multiplayeru (bohužel jen ve čtyřech hráčích na jednom PC). Co na tom, že grafika zaostává za konkurencí a podivné cel-shaded modely postav s velkými hlavami způsobují spíše rozpaky než pobavení, o které tvůrcům šlo? O to vše ani zdaleka nejde. Sensible Soccer 2006 vítězí krásou hry, a je škoda, že něco podobného neplatí také o skutečném fotbale.

**Sensible Soccer 2006** — **6,5** VERDIKT

- ➕ Nenáročná zábava
  Jednoduché ovládání
  Možnost tvorby vlastního týmu, editace
  Multiplayer
- ➖ Technické zpracování
  Není pro fanoušky fotbalových simulací

Netradiční zpracování fotbalu, jež budou milovníci „originálu" těžce rozdýchávat. Pokud ale necháte předsudky odplout, nabízí se vám nevídané zábavná hra – zejména pak ve více hráčích.

DVD **Demoverzi najdete na** DVD/CD2 7-8/06

**Platforma**
PC, PS2, Xbox, Mobily

**Žánr** Fotbalová arkáda
**Výrobce** Kuju
**Distributor v ČR** CD Projekt
**Homepage** www.codemasters.com/sensiblesoccer2006
**Minimální konfigurace** Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1 GB na HDD
**Lokalizace** Ne
**Cena** 999 Kč

**KONKURENTI**
- 2006 FIFA World Cup **6,7**
- FIFA 06 **8,1**
- Pro Evolution Soccer 5 **8,6**

# Call of Juarez

Co znamená krvavý nápis Call of Juarez na místě činu?

Zpocení, špinaví, odporně zákeřní, neustále zalezlí v salónu nebo v představitelkách nejstaršího řemesla, za každé situace s flaškou whisky v ruce, falešným pikovým esem v rukávu a koltem proklatě nízko u pasu. Tak mají vypadat hrdinové? Podle desítek filmů, knížek a v poslední době také několika počítačových her je odpověď jasná: ano. Kovbojové… Zástupci Divokého západu, kteří k němu patří stejně neodmyslitelně jako klobásy k předvolební kampani hlasuchtivých stran.

Call of Juarez nás přivádí právě do tohoto slavného období. Ačkoliv by se mohlo zpočátku zdát, že jde jen o další bezduchou střílečku, pravda je ve skutečnosti horší. Značnou část hry si ukrojil tzv. syndrom adventur, což v praxi znamená, že musíte najít „tohle", aby vám „ten" zpřístupnil „tamto". Záměr autorů prokouknete ihned a v situaci, kdy zjistíte, že i slibované RPG prvky absentují, patrně odhodíte krabici se hrou k místu, kde si minimálně dva měsíce poleží vaše školní taška.

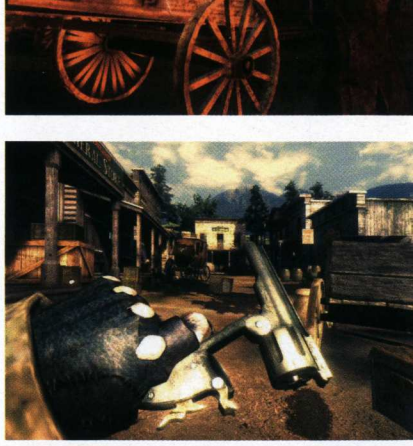
Škoda by to byla jen kvůli skvělému příběhu, jenž je sice zpočátku nelogicky skryt, nicméně po jeho rozjezdu se dá považovat za jedno z největších plus. Hráč tahá za nitky mladíka Billa, který po neshodách se svým otčímem opouští rodinu a vydává se po vzoru českého Honzy hledat štěstí do světa. Podle očekávání se z něj bohatý majitel saloonů nestává a možná i kvůli svědomí se Bill vrací po dvou letech s prázdnou domů. Namísto vřelého přivítání však nalézá rodiče v kaluži krve, a to navíc ve chvíli, kdy se k němu blíží místní strážce zákona Rey.

Nejenže jsou vám vraždy automaticky přišity, ale náhle přichází i důležitý dějový zvrat – příběh se od této chvíle rozděluje na dvě vzájemně se prolínající části. Zatímco budete s mladíčkem Billem prchat před ukrutným justičním omylem, skládat střípky vražd svých rodičů a bojovat o přežití, se šerifem Reyem se musíte pokusit Billa chytit a posléze zaměstnat šibenici. Jeden příběh vlastně prožijete dvěma různými pohledy

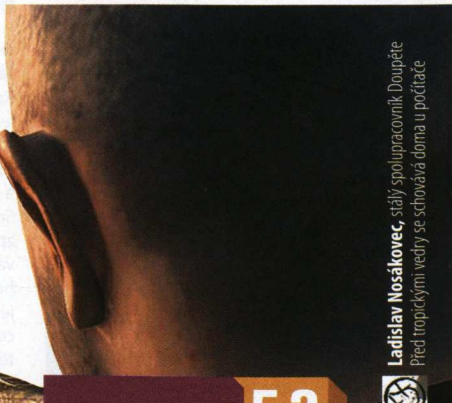
Nápad hezký. Zpracování? Mizerné. Předskriptovanost dějových momentů dává zapomenout na jakékoliv „nadržování" svému favoritovi. Průběh jednotlivých misí navíc přetéká všedností, kterou nezachrání ani několik zajímavých aktivit (bullet-time, střelba lukem, práskání bičem, uzdravování pomocí whisky).

Tyto detaily ale Call of Juarez spasit nemohou. Titul obsahuje chyb („zapadávání" obrazu, nereagující tlačítka či záseky o objekty) více než naše zdravotnictví, a i když je zřejmě brzký patch opraví, o kvalitě rozhodně nepřesvědčily. Situaci alespoň částečně zachraňuje grafická stránka, jež nepostrádá nejjemnější detaily a na výkonných strojích vypadá přímo úžasně.

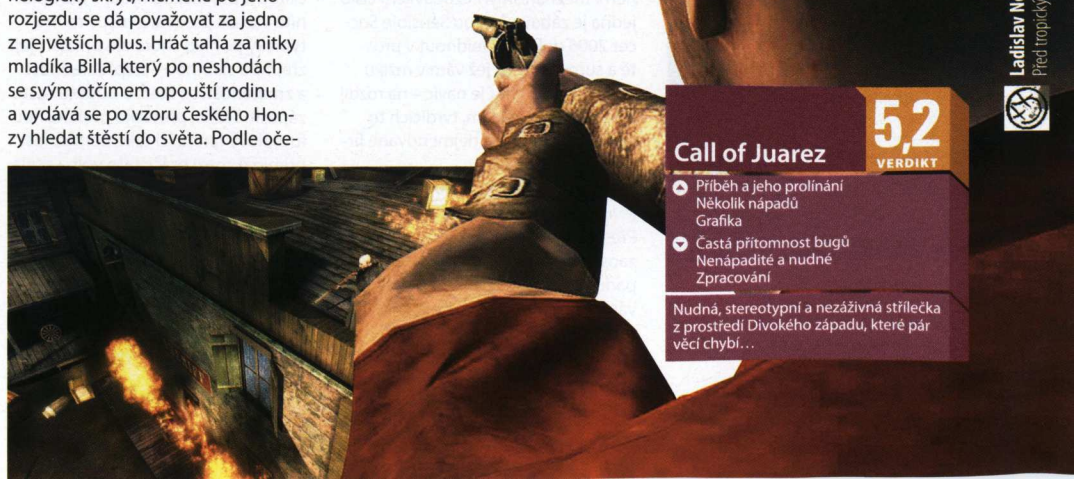
Hry ale o grafice nejsou. Call of Juarez mohl příběhem a technickým zpracováním získat i několik bodíku v hodnocení víc. Bohužel se tak z důvodů tragické nenápaditosti neděje. Kdo nesouhlasí, s tím si to před zraky všech vyřídím na náměstí jako muž.







**Ladislav Nosáková,** stálý spolupracovník Doupěte
Před tropickými vedry se schovává doma u počítače



**DVD** **Screenshoty najdete na** DVD 7-8/06

**Platforma** PC

**Žánr** Střílečka z prostředí Divokého západu
**Výrobce** Techland
**Distributor v ČR** Cenega
**Homepage** www.callofjuarez.com
**Minimální konfigurace** Procesor 1,0 GHz, 256 MB RAM, 128MB grafická karta, 1,8 GB na HDD
**Lokalizace** Titulky
**Cena** 499 Kč

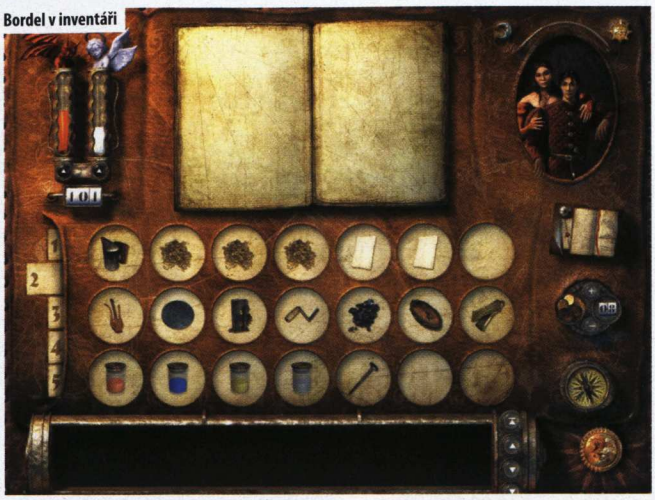
**KONKURENTI**
- Gun **8,1**
- Desperados 2 **8,5**
- Dead Man´s Hand **6,0**

**Call of Juarez** **5,2** VERDIKT

- ▲ Příběh a jeho prolínání
- ▲ Několik nápadů
- ▲ Grafika
- ▼ Častá přítomnost bugů
- ▼ Nenápadité a nudné
- ▼ Zpracování

Nudná, stereotypní a nezáživná střílečka z prostředí Divokého západu, které pár věcí chybí…

Potůček v barvě absinthu – mňam!



Bordel v inventáři

# The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript

Senilní mistr někam zakopal tucet svých vynálezů a jako na potvoru nikomu neřekl kam

Ne, The Secrets of Da Vinci nemá nic společného s románem Dana Browna, ani s filmem Rona Howarda. Není však náhodou, že hra vychází krátce po uvedení premiéry filmu The Da Vinci Code. Kulturní boom kolem renesančního mistra vyvrhl kromě knihy, filmu a stejnojmenné hry i klasickou point and click adventuru s nálepkou vývojářského studia Kheops. Jedná se nejspíš o poslední počin letošního roku, jenž se bude zabývat životem italského umělce a myslitele. Na rozdíl od ostatních her se však podíváte přímo do domu, kde Leonardo žil.

Tajuplný příběh plný hádanek a podivných technologických udělátek začíná v Paříži roku 1522 (tři roky po Leonardově smrti). Hráč se ocitne v kůži mladého učně jménem Valdo, jenž jednoho dne obdrží Liebesbrief od neznámého muže. Na základě dopisu se vydává do Leonardova sídla Chateau du Clos Lucé, kde mistr zemřel. Dům však tou dobou obývá jeho nový majitel, který Valda na svůj pozemek jen tak nepustí. Mazaný učeň se proto představí jako žák vynálezce Francesca Melzi, což je bývalý student Leonarda da Vinci.

Situace se mění a Valdo je na pozemku zesnulého umělce srdečně vítán. Stojí před ním složitý úkol – najít tajný a pro lidstvo naprosto klíčový vynález, o kterém píše neznámý muž v dopise. S odhodláním nadopovaného Indiana Jonese se pustíte do pečlivého prozkoumávání okolní přírody a rozlehlých komnat domu. Setkáte se s několika důležitými postavami, z nichž největšími pomocníky při hledání vynálezcova tajemství bude krásná kurtizána Babou a sám Leonardo da Vinci. Neděste se však, mistr neožil – stále leží ve svém hrobě, mrtvý jako nedělní noc na brněnské diskotéce. Přesto jej budete pozorovat při práci a poslouchat jeho vědecké poznatky. Setkání se starým vědcem probíhá formou intermezza po dosažení klíčového momentu hry, kterých je ve hře hned několik. Nečekejte tedy, že vám Leonardo bude ve formě ducha dělat průvodce svým bývalým bydlištěm.

> Nalezení Leonardova pokladu je úkol za sedm bludišťáků

Jen pojď blíž, maličká

V rámci rozplétání nitek příběhu lze narazit na jednu nepříjemnost. Autoři příliš často staví hráče do situací, kdy musí přemýšlet jen o tom, jak se dostane z bodu A do bodu B, popřípadě který předmět použije na opravu fontánky apod. Původní dějová linie často ustupuje do pozadí a pokaždé se vynoří až při nějakém zásadním objevu či při setkání s Leonardem. Časté vybočování z osy příběhu znesnadňuje koncentraci hráče na hlavní úkol – pátrání po tajném vynálezu. Hledání pokladu je tak mnohem složitější, čímž cena za jeho nalezení stoupá na sedm bludišťáků. Navíc lze při postupu hrou narazit snad na stovky předmětů různého druhu, přičemž množství z nich využije hráč až v pozdních fázích hry. Zbytečně zaplněný inventář je překážkou při sbírání nových předmětů.

Zajímavým způsobem jsou do děje zapojeny Leonardovy technologické vynálezy. Bez jejich pomoci by mnoho puzzlů nešlo vyřešit. Hráč bude často slévat, vrtat, dělit a spojovat. Postupy při rozlouskávání všech hádanek jsou zcela logické. Nikdy se proto nesetkáte s řešením, jež by bylo podobné Strünbergovu vyfukování tabákového kouře do umyvadla s cílem zjistit, zda touto cestou nevznikne zlato. Propracované puzzly však po čase začnou nudit, neboť frekvence, s jakou se během hry objevují, je vysoká a obsah hádanek podobný. Od pouze lehce nadprůměrného hodnocení nezachrání hru na motivy da Vinciho života ani krásná grafika v plně trojrozměrném prostředí. The Secrets of Da Vinci je poctivou adventurou se zajímavými puzzly a atraktivním příběhem. Chybí jí však vyváženost mezi hlavní dějovou linií a vedlejšími úkoly. Příznivci neakčních dobrodružných her, přesto nebudou zklamáni.

**Alan Jarrar,** stálý spolupracovník Doupěte
Redakční zástupce kofoloholiků a magorů

**Platforma** :- PC

**Žánr** :- Adventura
**Výrobce** :- Kheops Studios
**Distributor v ČR** :- Není (individuální dovoz)
**Homepage** :- www.secrets-of-da-vinci.com
**Minimální konfigurace** :- Procesor 900 MHz, 64 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,2 GB na HDD
**Lokalizace** :- Ne
**Cena** :- cca 800 Kč

**KONKURENTI**
- Myst V: Konec věků **8,3**
- Syberia 2 **8,0**
- Scratches **7,4**

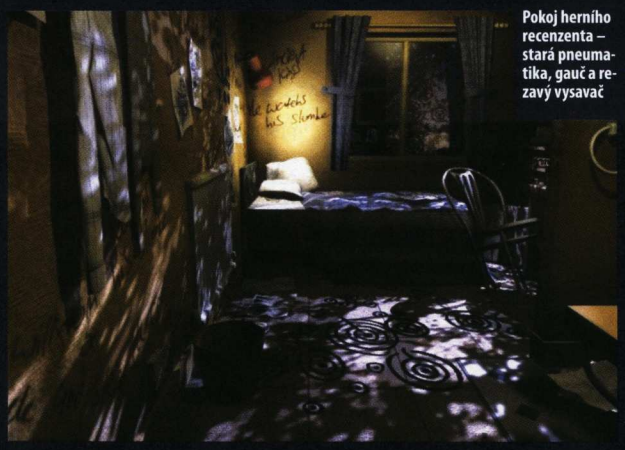
The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript **6,6** VERDIKT

- ▲ Kvalitní a logické puzzly
  Možnost použití da Vinciho vynálezů
  Napínavý příběh
- ▼ Hra často odbíhá od příběhu
  Nízká rozmanitost úkolů a herního postupu

Adventura zasazená do šestnáctého století s kopou složitých hádanek a tajemným příběhem sice není dokonalá, ale její nedostatky nejsou natolik závažné, aby nakonec nestála za dohrání.

Svíčková

Tak kde je ten Farrel?



Pokoj herního recenzenta – stará pneumatika, gauč a rezavý vysavač

**CO JSTE (NE)VĚDĚLI O STONEHENGE**

Větší kameny jsou v současnosti zality do betonu. Při stavbě byly kameny vsazeny do jam a utěsněny kamennou drtí. Avšak po dvou světových válkách následkem otřesů začaly vypadávat. Proto byli tehdejší archeologové nuceni rizikové kameny zabetonovat. I přesto však jeden z nich spadl při velké vichřici v roce 1963. Při vykopávkách z roku 1920 byla pod jedním z kamenů nalezena láhev portského vína. Na štítku láhve byl vyznačen i rok a toto víno pocházelo z roku 1810. Zátka však shnila a většina vína vytekla.

*Zdroj: Wikipedia*

# Barrow Hill

Adventura tak strašidelná, že si rozmyslíte, jestli si ještě někdy vyjdete na procházku do lesa

Kdyby se kdekoliv na světě odehrály události podobné těm z anglického Cornwall, platila by v postižené oblasti bezpečnostní opatření jako při epidemii ptačí chřipky v pásmu Gaza. Malá vývojářská firma se nebude mazlit ani s velkými hráči. Hororová adventura Barrow Hill je za poslední měsíce druhou hrou, jež svým jednoduchým, a přitom precizním a silně atmosférickým zpracováním donutí hráče bát se a zároveň přemýšlet. Složité, avšak přísně logické hádanky jsou hlavní náplní hry, která staví na otřepaném příběhu s hororovou zápletkou. Nečekejte situace, při nichž budete k opravě záchodové mísy používat lepidlo, kus plášťenky a půl kila alžírského zázvoru. S Barrow Hill rozhodně nebude legrace.

Hráč se, podobně jako v jarním dobrodružném klenotu s názvem Scratches, ocitne na anglickém venkově, jehož krajina přímo svádí k tomu, aby se člověk bál i ve dne. V polámané kraksně o čtyřech kolech budete v roli hlavního hrdiny projíždět skrz les v oblasti Cornwall v jihozápadní Anglii. Noční příroda dýchá svým strašidelným, ale přesto kouzelným životem, zatímco váš jediný společník na 103,4 FM náhle ztichne. Autu z ničeho nic vypoví děla službu elektronika. Marně se snažíte vůz opravit – kolem je jen tma, hustý les a zvuky, které ze svých hrdel loudí nespavé ptactvo. Proto musíte sejít po matné přírodní stezce někam dál, nejlépe do města, kde necháte auto opravit. Na menší vesnici sice narazíte, ale něco není v pořádku. Už během cesty mezi stromy jste měli pocit, že v lese nejste sami. Někdo nebo něco vás pozorovalo, kdesi číhalo. Městečko je pusté, nikde nikdo. Benzínová pumpa a místní market zejí prázdnotou, stejně jako přilehlý motel. Jediný člověk, na kterého narazíte, je schovaný ve svém příbytku a za žádných okolností nechce vylézt ven. Otázka tedy zní: „Co se to tady sakra děje?"

> Město je prázdné a jediný člověk, na kterého narazíte, se bojí vyjít z úkrytu

Příběh je o to strašidelnější a symboličtější, že se vše odehrává v noci podzimní rovnodennosti. Střípky příběhu však do sebe postupně začnou zapadat a hráč bude nasměrován ke Svatému grálu hry – tajemství záhadných kamenů, stojících na okraji lesa. Rozestavení a velikost kamenů dávají vzpomenout na mýtický Stonehenge. Kolem stavby však za záhadných okolností zmizel tým archeologů, po nichž budete muset pátrat.

Na cestě za hledáním herních indicií se setkáte s desítkami zajímavých puzzlů, stavících na logičnosti a jednoduchém užívání předmětů, na což byl autory kladen nebývalý důraz. Inventář a jeho hmotný obsah jsou jednou z předností titulu. Pokud nejdou dva předměty zkombinovat, zkrátka a dobře nejdou zkombinovat. Nebudete zasypáni inteligentními průpovídkami typu „I can´t do that," či mojí oblíbenou „This won´t work". Při troše snahy budete hrou prostupovat se stejnou lehkostí jako Superman při vysvobození „Lojs Lejnové".

Jasná podoba kamenného kruhu Barrow Hill se Stonehenge je záměrná. Autoři se inspirovali anglickým divem světa, stejně jako se zaměřili na důkladné ztvárnění cornwallské oblasti. Na podobě hry spolupracoval archeolog, jenž léta zkoumá tamní krajinu. Výsledek je patrný na grafické stránce hry. Krásné prostředí anglického venkova se třpytí na obrazovce monitoru jako zlatý zub na patře hollywoodské celebrity.

Celkem si strašidelných toulek a zapeklitých hádanek užijete 20 hodin čistého času, za což hra dostává další plusový bodík. Pokud se nebojíte strachu a máte rádi napjatou atmosféru a přemýšlení, Barrow Hill se dřív nebo později dostane na váš disk. Že máte pomalý počítač? Nevadí! Kdo rozchodil NHL 99, zahraje si i Barrow Hill.

**Alan Jarrar**, stálý spolupracovník Doupěte
Redakční zástupce kořoloholiků a magorů

**Platforma** PC

**Žánr** Point and click adventura
**Výrobce** Shadow Tor Studios
**Distributor v ČR** Zatím není
**Homepage** www.barrow-hill.co.uk
**Minimální konfigurace**
PC 450 MHz, 128 MB RAM, 32MB grafická karta, 1 GB na HDD
**Lokalizace** Ne
**Cena** 19,99 dolarů (individuální dovoz)

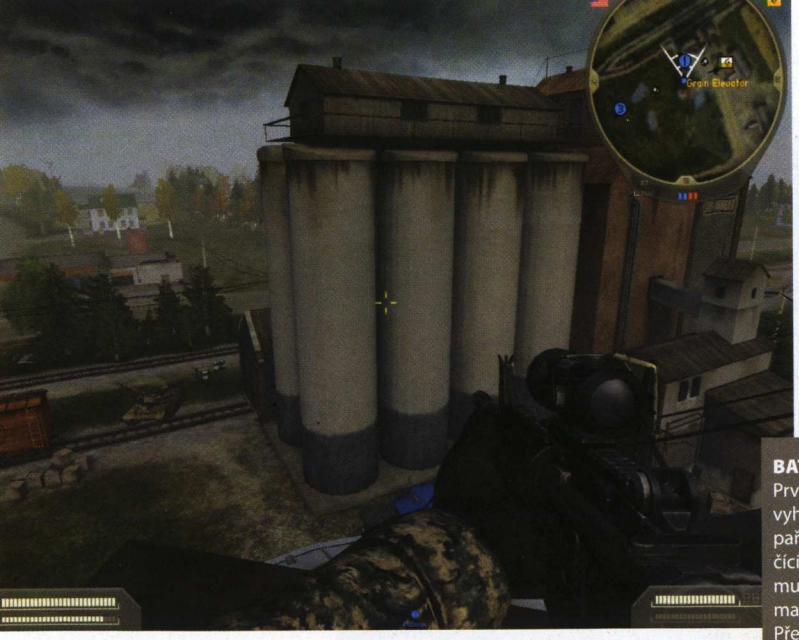
**KONKURENTI**
- Silent Hill 2 **10**
- Syberia 2 **8,0**
- Scratches **7,4**

## Barrow Hill

**7,7** VERDIKT

- Námět a prostředí, kde se hra odehrává
  Jednoduchý, ale přesto působivý příběh
  Hratelnost a hrací doba
  Grafické zpracování
- Pro někoho možná archaické zpracování

Strašidelná, nenáročná, komplikovaná i jednoduchá a hlavně hratelná! Téměř dokonalá adventura.



**BATTLEFIELD 2: EURO FORCE**
První booster pack, který se vyhnul našim recenzentským pařátům, představil novou válčící stranu poplatnou evropskému názvu a nádavkem tři nové mapy, stejně jako Armored Fury. Přestože byly opět vysoce hratelné a zahrnuly v sobě například i kus Velké čínské zdi, kamenem, respektive olovem úrazu se stala nevyváženost poměru leteckých a pozemních sil ve prospěch poletuch. Snad proto je Euro Force i přes její nesporný přínos evropské válečné techniky mimo oficiální servery EA tak málo hraná.

# Battlefield 2: Armored Fury

## Obrněná zuřivost v digitální jednohubce

Miniaturizace vládne trhu, poslední dobou i tomu hernímu. Neznamená to, že by nám z počítačů rostly bonsaje, ale že se regulérní tituly zmenšují v epizodické jednohubky a jejich expanze v malé booster packy. Armored Fury, booster pack k přesně rok staré týmové akci Battlefield 2, je titěrný až přehlédnutelný – hráč si za rozumný poplatek 10 dolarů (případně 499 Kč ve verzi dostupné v některých českých obchodech) stáhne ze stránek EA instalaci o objemu necelých 400 MB a případně navíc vyžadovaný patch na verzi 1.3 k původní hře, jenž je svými 459 MB macatější než celé rozšíření. V nabídce původní hry posléze přibudou tři nové mapy, tři nové helikoptéry a tři letadla. To je vše, s čím se autoři pokoušejí ostřílené harcovníky moderních bojišť zaujmout. Vyšlo jim to?

**Uhánějící obrněné kolosy kontrastují s dálnicí a přilehlými čerpacími stanicemi natolik, že se výsledný obraz jednoduše musí líbit každému**

Pokud se hráči zajídalo brouzdání pískem pod islámským měsícem na pouštních mapách v původní hře, odpověď bude zřejmě kladná. Armored Fury se konečně přesouvá na jinak nedotknutelnou americkou půdu, jakožto vyhrocení fiktivního konfliktu tří velmocí. Čínané v nové mapě Midnight Sun přeplavali přes Beringovu úžinu a hodlají obsadit aljašský přístav Valdez coby strategický bod tamějšího ropovodu. Síly Middle-Eastern Coalition zatím okupují východní pobřeží USA v operacích Road Rage a Harvest, aby zabraly důležité přístupové cesty k Washingtonu. Právě tyto mapy dokázaly nejvíce oživit zažloutlé prostředí z Battlefield 2. Operation Road Rage netradičně představuje rozsáhlý úsek dálnice i se všemi nadjezdy, podjezdy, čerpacími stanicemi a obchůdky, s nimiž uhánějící obrněné kolosy kontrastují natolik, že se výsledný obraz jednoduše musí líbit každému. Harvest je založena na podobném principu, s tím rozdílem, že pásy tanků nyní křižují pole zemědělců na typickém americkém venkově. Naproti tomu aljašská mapa se odehrává pod rouškou noci a je o něco typičtější díky směsici říčního údolí, úzkých cestiček a sem tam vykukujícího ropovodného potrubí.

Faktor, kterým si všechny tři mapy klestí cestu k hratelnosti, je vyváženost. Přestože i pěchota zde najde úkryty ve venkovských stavení a v dřepění za svodidly, širá prostranství si žádají nasazení těžké techniky. Jakkoliv vypadají tanky a obrněnci parkující u benzínových pump extravagantně, jejich bojové nasazení a dokonalá koordinace velitelem jsou klíčové. Je hráč přišpendlen k obilnému silu trojicí pásovců? Pak se ke slovu dostávají nová letadla. Všechna tři jsou vycvičena na pozemní cíle více než buldok na pošťákovu zadnici, což je činí vysoce nebezpečnými právě pro tanky. Piloty, kteří nevládnou bleskovými reflexy Supermana, jistě potěší, že se letouny pohybují o něco pomaleji a zaměřování jedoucích cílů je skutečně hračkou. Negativem je naopak vyšší náchylnost k sestřelení zbloudilou raketou, a tak se nevyplatí posílat do čela fronty ocelové orly osamocené. Naopak nové vrtulníky jsou na sólové průzkumné lety přímo stavěné – díky chatrné konstituci by sice ztroskotaly i na prolétávajícím holubu, ovšem jsou schopné takřka instantně přepravit dvojici hráčů na druhý konec mapy a rovněž odhalit nepřátelský pohyb v poměrně velkém okruhu.

V Armored Fury vyniká především nedokonalá fyzikální stavba původní hry. Na venkově a dálnicích jsou nyní desítky chatrných, avšak herně nezničitelných plotků a pouličních lamp, o které si mnohatunová monstra mohou rozbít čumák. Těžko chtít po booster packu, aby napravoval technologické nedostatky, ovšem nemusel by je vystavovat na odiv. Trojice nových map přesto vlévá čerstvý olej do motorů rozjetého tanku Battlefield a je jen otázkou, nakolik bude Armored Fury hratelná na serverech.

**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Trápí počítač emulátory PSX

DVD **Video najdete na** DVD 7-8/06

**Platforma** PC

**Žánr** Akce
**Výrobce** Digital Illusions
**Vydavatel** Electronic Arts
**Homepage** www.battlefield2.com
**Minimální konfigurace** Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 2,9 GB na HDD
**Lokalizace** Manuál
**Cena** 499 Kč / 10 dolarů

**KONKURENTI**
- Battlefield 2: Special Forces **7,5**
- Battlefront 2 **7,8**
- Joint Operations: Typhoon Rising **Nehodnoceno**

**Battlefield 2: Armored Fury** **7,0** VERDIKT

- ▲ Přesun na americkou půdu
  Tři nové, vyvážené mapy
  Nové letouny
- ▼ Komická fyzika

Kvalitní, leč miniaturní rozšíření pro dlouhodobé hráče fenoménu Battlefield 2, kteří již mají plné zuby písku a válčení na východních frontách.

Válka si počasí nevybírá

Menší porucha na přijímači

# Air Conflicts

## Arkáda tělem i duší

Chcete se prohnat válečnou vřavou a sestřelit tucty nepřátelských letounů? Máte chuť na zběsilý let plný přestřelek? V takovém případě jste na správném místě. Očekáváte-li však ultrarealistické zpracování, běžte o dům dál. Air Conflicts je titul ryze arkádový, vhodný pro nenáročné hráče.

Na strastiplné cestě vás čeká celkem 200 misí rozložených do deseti kampaní za tři jednotlivé strany (Britové, Sověti, Němci – klasika z druhé světové). Už po pár minutách mne ale zarazil fakt, že druhou šanci při nezvládnutém úkolu nedostanete. Čekali jste restart? Kdeže. Příběh, dá-li se to tak vůbec nazvat, pokračuje dál a nezdařený útok na nepřátelskou frontu se vám nemile vymstí. Namísto postupu musíte držet pozici, odrážet nepřátelský útok, popřípadě ihned dopomáhat v evakuaci. Role kočky a myši se v mžiku prohazují a nad neúspěchem, zapříčiněným třeba jen zbytečnou chybou, rázem spláčete. Na druhou stranu má postupné odemykání misí, které se odvíjí od předchozích úspěchů či neúspěchů, své kouzlo. Otevírá se tak cesta ke znovuhratelnosti. Každá hra může být jiná.

Podobně rozporuplné dojmy vyvolává i ovládání. Letadla navigujete pouze prostřednictvím myši – nakláněním určujete směr a výšku, levým tlačítkem střílíte z primární zbraně, pravé je určeno pro shazování bomb. Překonat počáteční šok a zvyknout si na způsob manipulace s okřídlenými stroji dá totiž nějakou práci. Uznávám, že cílem bylo vytvořit kvalitní arkádový počin po všech směrech, nicméně v tomto ohledu bych přesto uvítal klávesnici. Myš navíc neumožňuje provádění složitějších akrobatických kousků.

Překvapením je zpracování letounů. Nejenže na vás čeká úctyhodných dvanáct letadel – ona jsou všechna vyvedena do nejmenších detailů! To, co díky arkádovitosti hra ztrácí na zpracování letounů (tj. rozdíly mezi letovými vlastnostmi jednotlivých strojů nejsou markantní), hravě dohání jejich vizuálním provedením. Každý stroj je unikát a nejednou se přistihnete v situaci, jak se místo atakování nepřátel jen bezcílně potulujete oblohou, kocháte se výhledem a svým plechovým miláčkem.

Královské letectvo, Luftwaffe i Letectvo Rudé armády samozřejmě disponují rozdílnými stroji. Rozhodnutí, za koho chcete bojovat a s čím si následně zalétáte, se tudíž projeví nejen na vzhledu letounu, ale i na stylu, jakým s ním budete muset létat. Nemůžete počítat s kdovíjak propracovaným fyzikálním modelem – rozdíly mezi letadly jsou však příjemné, s každým vás čekají odlišné mise, trochu jiné zážitky. Sympatické přitom je, že máte možnost volby. Před každou misí si při brífinku můžete vybrat libovolný stroj.

Tím se pomalu dostáváme k tomu nejdůležitějšímu – motivačnímu systému. Nové mise a úkoly jsou příjemné, ale pozornost na dlouho neupoutají. Od toho tu jsou přece letadla a hodnosti! Začínáte jako řadový voják, bez vyznamenání a bez vlastního stroje. Skončit ale můžete jako „nejvyšší z nejvyšších" s letkou čítající na sto strojů.

Ani audiovizuální složka nekazí celkový dojem. Snad jen okolní prostředí by si zasloužilo více propracovat. Průlet oblohou za slunného dne ve víru létajících střel sice působí hezky, nicméně srovnávat Air Conflicts s grafickými špičkami dneška nelze.

Air Conflicts je prostě tak arkádový, jak jen arkádový může být. Mírné nedostatky v grafice naštěstí hravě nahrazuje hratelnost, která chytne a nepustí. Jinými slovy: jakmile jednou vzlétnete, nebudete chtít přistát. A o to přece jde, ne?

V každé válce jsou padlí

Idylka letního odpoledne

> Nepovede se vám nálet na nepřítele? V další misi se budete zběsile bránit protiútoku

**Martin Demiger,** stálý spolupracovník Doupěte
Aby mohla kytara hrát, musí mít všechny struny...

DVD **Vidoe najdete na** DVD 3/06

**Platforma** :- PC

i

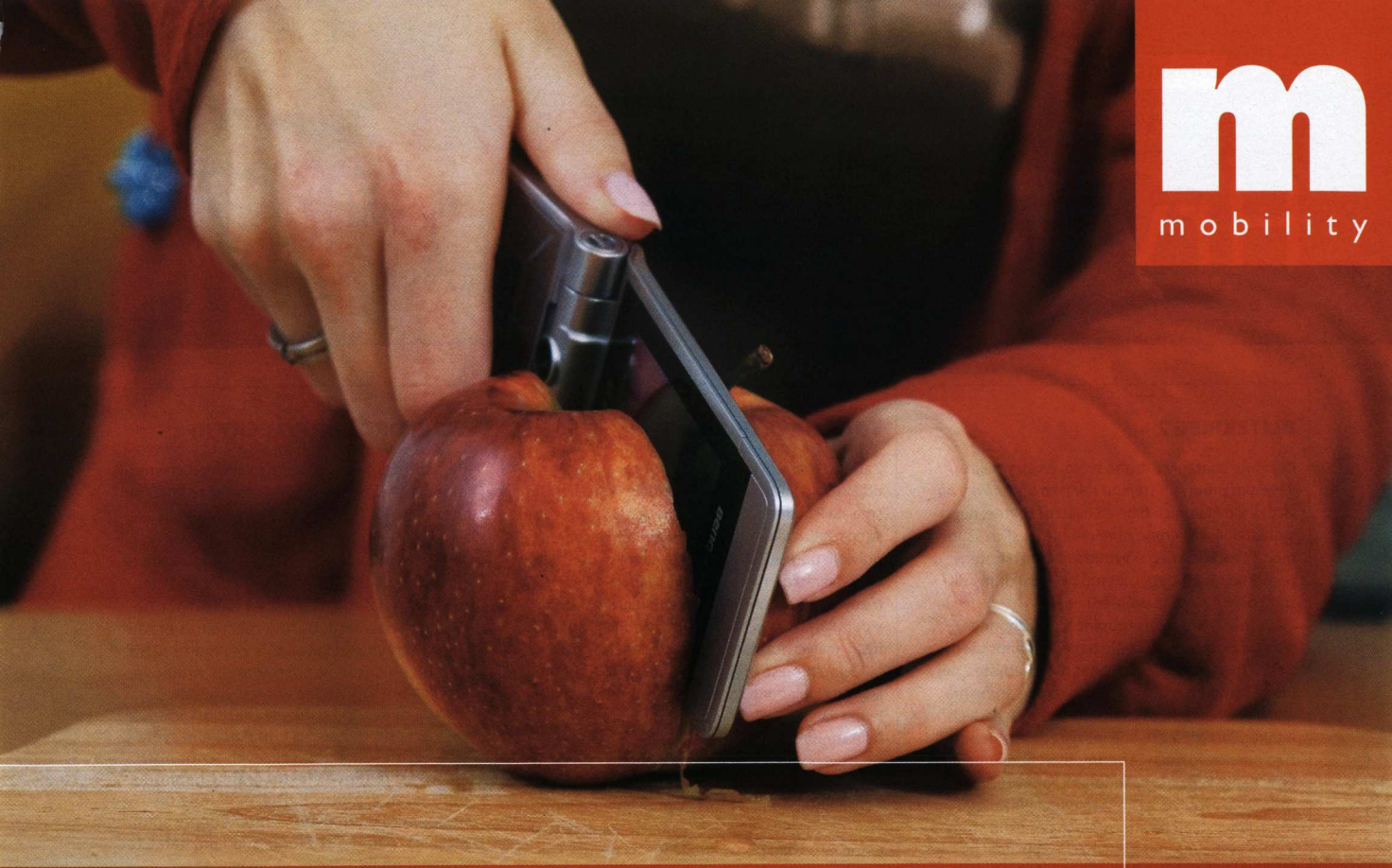
**Žánr** Letecká arkáda
**Výrobce** 3Division/3DPeople
**Distributor v ČR** SeVeN M
**Homepage** www.airconflicts.de
**Minimální konfigurace** Procesor 733 MHz, 256 MB RAM, 16MB grafická karta, 1 GB místa na HDD
**Lokalizace** Kompletní
**Cena** 749 Kč

**KONKURENTI**
- IL2 Sturmovik **8,0**
- PacificFighters **7,0**
- Blazing Angels **6,1**

**Air Conflicts** **6,9** VERDIKT

- ▲ Hratelnost
  Počet misí
  Znovuhratelnost
- ▼ Technické a grafické zpracování
  Nezvyklé ovládání

Skvělá zábava, jako dělaná pro krátké letní večery. Pokud si chcete arkádově zalétat, neznám v současné době lepší variantu.



mobility

Telefony nové generace toho umí mnohem víc

# Víte, na co všechno můžete **použít mobil?**

## Čtěte mobility 3. generace

na stáncích od 15. června

O mobilech víme vše ■ Jsme jednička v testech! ■ Nepřehlédneme žádné novinky ze světa mobilních telefonů a operátorů ■ Každý mobil pro vás v redakci podrobně testujeme ■ U nás najdete vždy kompletní informace ■ Jsme jediný odborný časopis o mobilech na českém trhu!

# Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

499 Kč 299 Kč 399 Kč

**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Odpůrce letních dní, obdivovatel letních večerů

## BLITZKRIEG 2

Realtime strategie z druhé světové války mají v herním průmyslu stejnou roli jako upoutávky na vložky v reklamních blocích. Jsou nezbytné, nepostradatelné, vzájemně zaměnitelné a je jich všude moc. První Blitzkrieg si vybudoval mezi stratégy poměrně silnou pozici, kterou bohužel druhý díl stáhl blíže k hladině průměru.

Autoři vytvořili rozporuplné a nerozhodné dílo. Na jednu stranu nejde o zcela zjednodušený titul, kde posíláte dělníky kutat dřevo, abyste z něj mohli vyrobit tanky a vojáky, na straně druhé hra rozhodně neskloňuje realismus ve všech pádech. A tak je Blitzkrieg 2 někde mezi a zdaleka nepotvrzuje pořekadlo o zlaté střední cestě. Konkurenční Codename Panzers má mnohem zábavnější mise, „příběh" a výpravu, a i když se tvůrci Blitzkriegu snaží, jimi vytvářená atmosféra je poněkud strohá a spíše výchovná, než zábavná. Což ale není na škodu! Mnohá zjednodušení (okamžitý teleport posil) však znechutí i ostřílené fandy žánru, čímž se ze hry stává titul bez cílové skupiny. Blitzkrieg 2 je bohužel jen jednou z mnoha lehce nadprůměrných strategií, která se snaží balancovat a být pro všechny, což jí však vůbec nesvědčí.

Hodnocení :· **6,8**

**Platforma** :· PC
**Žánr** :· Realtime strategie
**Výrobce** :· Nival Interactive
**Vydavatel** :· Cenega
**Rok vydání** :· 2005
**Lokalizace** :· Titulky
**Cena** :· 499 Kč

## TOCA RACE DRIVER 2

DOUPĚ 7-8/06 KOUPĚ MĚSÍCE PC

Zatímco majitelé konzolí od Sony se odjakživa chlubí nespoutanou rozlehlostí Gran Turismo, na PC jsme se museli spokojit většinou pouze se specializovanými závodními hrami. Nepsané pravidlo porušila až série TOCA, která se nedržela vůbec zkrátka a na vozovku vyskládala rovných 26 různých typů soutěží. Ve druhém dílu si zajezdíte v populární německé sérii DTM, v obřích kamionech, malých formulích nebo třeba sérii Nascar.

Celou hrou se (netradičně) vine příběhová linie, kdy v roli mladého závodníka postupně dobýváte jednu závodnickou metu za druhou. To je bohužel také stinná stránka hry – zaváhání se příliš nepřipouští a po neúspěšném závodě často musíte nahrávat starší pozici, protože zkrátka musíte být v cíli nejhůře třetí. Nepotěší ani značná zjednodušení v jednotlivých sériích (v rámci šampionátu se jedou například pouze tři závody na několik kol), ale to vyplývá z filozofie hry, v níž kvantita vítězí nad kvalitou.

Hodnocení :· **8,0**

**Platforma** :· PC (PS2, Xbox)
**Žánr** :· Závody
**Výrobce** :· Codemasters
**Vydavatel** :· CD Projekt
**Rok vydání** :· 2005
**Lokalizace** :· Titulky
**Cena** :· 499 Kč

## WARLORDS BATTLECRY III

Byť jsou Warlords původně tahovou strategií, mocní manažerové ji postupem času přetransformovali na hru probíhající v reálném čase. Fandy tím asi nepotěšili, pravdou však je, že Battlecry se hraje víc než příjemně. Hra je dovednou kombinací RPG prvků s klasickou realtime strategií, která staví na (rovněž tradičním) schématu „postav základnu/ubraň se nepříteli/vybuduj armádu a dej mu to sežrat".

V bitvách jsou nepostradatelní hrdinové, kteří se postupně zlepšují a svými schopnostmi ovlivňují i spřízněné jednotky. Hra je zasazena do bohatého fantastického světa s více než desítkou ras a různých schopností. Přesto asi fandové efektní grafiky nebudou příliš jásat, Warlords Battlecry III totiž disponují tradičním dvourozměrným pozadím. Klasická realtime strategie snad ani nemůže vypadat jinak.

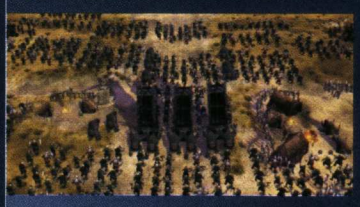
Hodnocení :· **7,4**

**Platforma** :· PC
**Žánr** :· Realtime strategie
**Výrobce** :· Infinite Interactive
**Vydavatel** :· US Action
**Rok vydání** :· 2004
**Lokalizace** :· Titulky
**Cena** :· 299 Kč

## LOTR: BITVA O STŘEDOZEM

Pán prstenů má v této rubrice rezervované místo už několik měsíců – opět došlo ke zpoždění data vydání, hra má vyjít 9. července.

**PC** :· **EA Czech** :· **499 Kč**



## FORD RACING 2 + FORD RACING 3

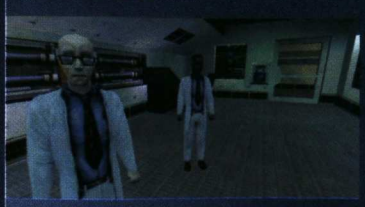
Kompilace dvou závodních her orientovaných na vozy jedné značky vychází za více než zajímavou cenu.

**PC** :· **US Action** :· **149 Kč**

## HALF-LIFE 1: ANTHOLOGY DVD

Hráči sice nyní diskutují o přínosech prvního epizodického dílu pro Half-Life 2, v nabídce herních obchodů je však i zajímavá kompilace prvního dílu s datadisky a přídavky.

**PC** :· **EA Czech** :· **599 Kč**

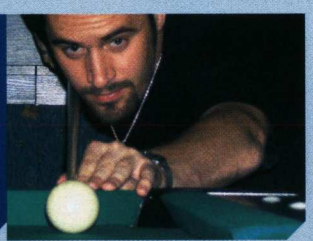


# KONZOLOVÉ RECENZE

NAHRÁVÁME SOUČASNÝM KONZOLOVÝM HITŮM

## ZAČÁTKY A KONCE

Když jsem připravoval tématický článek do tohoto čísla, narazil jsem na několik překvapení. Ještě dva roky zpátky byl průměrný věk hráče 25 let – a dnes jsou to zralí třicátníci! Uvědomil jsem si, že ani já do té třicítky nemám daleko, a došlo mi, jak rychle čas letí, obzvláště ve světě počítačových her. Jde totiž o svět nejmodernějších technologií, kde zítra znamená včera, a zatímco všichni zíráme na slibovaný výkon Playstation 3, hluboko v laboratořích Sony se již nepochybně zuřivě pracuje na jádru Playstation 4. Zatímco obdivujeme fotorealistické postavy ve filmech Final Fantasy, postavy stejné kvality přináší také nová sportovní simulace Table Tennis od tvůrců GTA. V takových chvílích je dobré se na chvíli zastavit a do dna si vychutnat nějakou tu nejoblíbenější hru ze soukromého archívu. Byť je to kostečkovaná záležitost s pípající hudbou nebo bezduchá akce s béčkovým příběhem, jakou by si dnes nikdo nedovolil nabídnout serióznímu dospělému hráči. Ačkoliv jsem nadšený z každé nové hry pro Xbox 360 nebo PSP, musím se zároveň přiznat, že ty nejsilnější herní zážitky z devadesátých let (Doom, Fantasy VII, Metal Gear Solid) už pro mne asi nic nepřekoná. Tak to ale má být, každý máme žebříček hodnot a ten se postupem času spíš urovnává, než překopává. Z mého žebříčku bohužel po sedmi letech vypadává Doupě, které se zejména za poslední rok také hodně změnilo a je na čase uvolnit místo mladší generaci, která je pro něj nepochybně vhodnější. Svému nástupci tedy přeji hodně úspěchů a vám, čtenářům, mnoho báječných herních „wow" okamžiků.



**MARTIN ZAVŘEL,**
vedoucí konzolové sekce

## PRÁZDNINY V ŽIVOTĚ HRÁČE

Vyzkoušel jsem oba extrémy. Zhruba do patnácti let pro mne prázdniny automaticky znamenaly největší herní vyžití z celého roku: zatímco spolužáci se škvařili na přelidněných koupalištích, já si doma nainstaloval tmavé závěsy, spustil větrák, naskládal do ledničky pití a připravil jídlo… abych následně strávil dva měsíce téměř nepřetržitými výlety do virtuálních světů. Pak mne ale jeden rok vytáhl spolužák (díky, Pepo!) na koupaliště – a nebylo to zas tak zlé. Stihl jsem si užít také něco stanových táborů a začal jsem víceméně pravidelně jezdit pod širák, později také k moři.

Zatímco pro jedny hráče tedy může být léto pokynem k opuštění jejich miláčků na dva měsíce ve prospěch slunce a vody, jiní naopak čelí letním horkům příjemným zabydlením se ve svých doupatech. Můj současný názor je přitom někde uprostřed: hráč by měl během letních prázdnin trávit dny venku a noci u konzole. Pokud si ale na nějakém tom koupališti najdete novou známost, která hrám zrovna neholduje, budete zřejmě muset vymyslet na letní noci jinou formu společné zábavy.

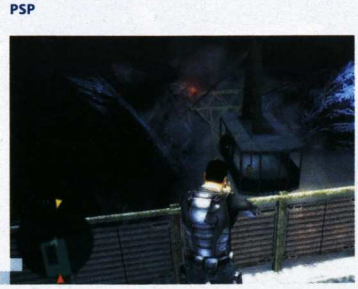
80 **Table Tennis**
XBOX 360

82 **Project Zero 3**
PS2

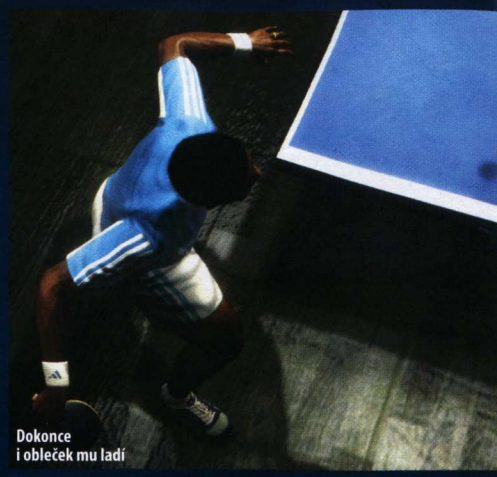
84 **Tourist Trophy**
PS2

85 **New Super Mario Bros.**
NDS

86 **Syphon Filter: Dark Mirror**
PSP



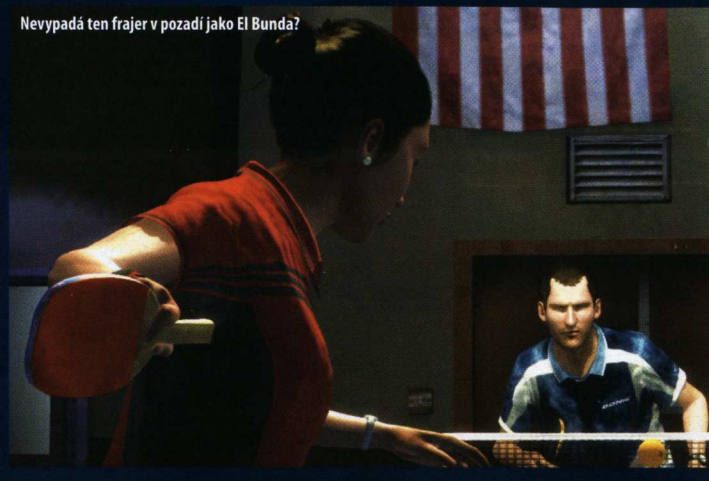
Chce se mu na záchod, nebo se tak pekelně soustředí?



Dokonce i obleček mu ladí

# Table Tennis

Nač jsou hektolitry krve, když postačí křišťálově čistá hratelnost



Nevypadá ten frajer v pozadí jako El Bunda?

**Platforma** Xbox 360

**Žánr** Simulátor stolního tenisu
**Výrobce** Rockstar Games
**Distributor v ČR** Individuální dovoz
**Homepage** www.rockstargames.com/tabletennis
**Cena** 1 399 Kč

**KONKURENTI**
- Top Spin **9,0**
- Tennis Masters Series 2003 CZ **7,0**
- Rolland Garros 2005 **8,2**

Pokud jste pečlivě pročítali červnové Doupě, máte mě přečteného. Moc dobře víte, kolik času jsem na letošní E3 strávil po boku nenápadného projektu Table Tennis. Nezávislý pozorovatel by mě měl za blázna. Po okolí se doslova „válejí" očekávané herní pecky a já strávím notnou dobu u pofidérního sportu, který musí ve svém virtuálním zpracování překypovat nezáživností. Za svou pravdu se ale hodlám bít. Zvláště nyní, kdy Table Tennis zavítal i do naší redakce. A je přesně takovou peckou, v jakou jsem tajně doufal.

## JDE TO I BEZ KRVE

Těžko říct, co přesně vedlo mateřskou firmu Rockstar ke stvoření Table Tennis. Jedni tvrdí, že osahání si technologie pro přípravu dalšího dílu série GTA na konzole nové generace (skutečně, upravený engine Rage z Table Tennis se předvede v plánovaném „čtvrtém" dílu). Druzí hovoří o netradičním nápadu, který zaujal stále odvážnější Microsoft. Ve výsledku je fuk, kolik je na jednom či druhém tvrzení pravdy. Přesto bude po oslavných frázích z úvodu recenze pro mnohé překvapením, že je Table Tennis v některých ohledech „odfláknutým polotovarem". Nemluvím o hratelnosti, ale o nabídce možností, která je velmi omezená. A slovo velmi by bylo záhodno napsat velkými písmeny.

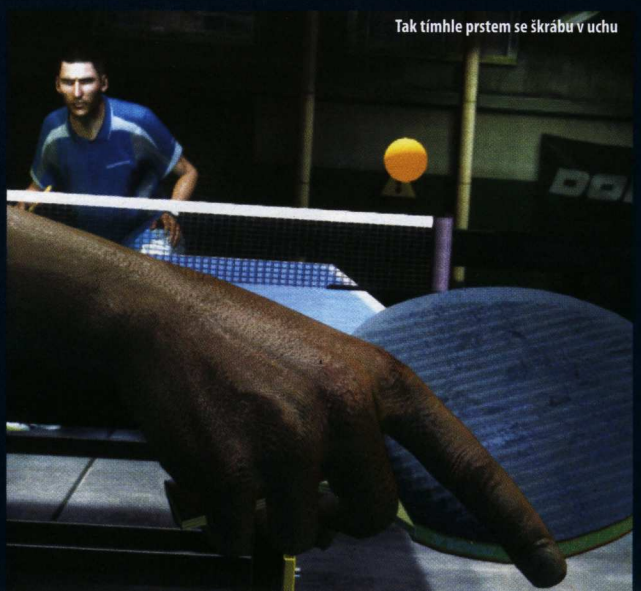
> Fyzika míčku působí dokonale; dojde na oblíbená prasátka, často jen lehce líznete hranu stolu

Žádné oficiální turnaje, žádní známí sportovci – naopak jen úzký výběr hráčů, kdy dokonce nejsou rozlišeny turnaje obou pohlaví (utkávají se tváří v tvář, ale žádný strach; něžné pohlaví dokáže silnějším kolegům řádně zatopit). Bohužel absentuje také základní prvek v podobě čtyřhry, a tak se Table Tennis omezuje na jednoduchý stolní tenis s poměrně krátkým módem kariéry, rozmanitým prostředím turnajů a dvouhrou, jejíž průběh ovlivňuje pouze zvolená obtížnost. Přesto se na konci recenze skví vysoké hodnocení. Čím to?

## NÁVYKOVĚJŠÍ NEŽ RODINNÁ POUTA

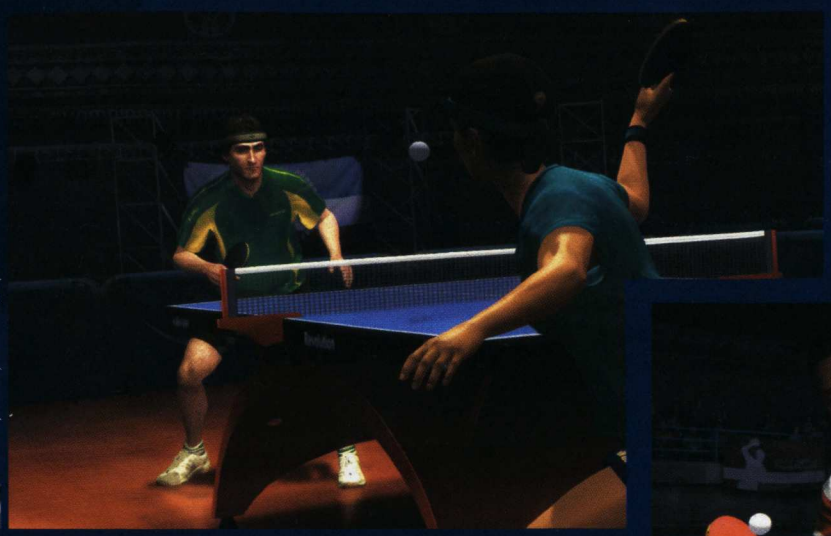
Kvality Table Tennis se ukrývají ve slově hratelnost. Rockstaři zde názorně ukazují, že i na tak jednoduchém sportu, jakým stolní tenis nepochybně je, mohou virtuálním ztvárněním řadu věcí upravit a vylepšit. K lepšímu. Dočkáte se řady vychytávek, jako je „aura" letícího míčku. Pokud ho soupeř obdaří rotací, míček za letu odpovídá barvě tlačítka, kterým můžete rotaci zneutralizovat. Neotřelým způsobem je vyřešena také otázka autů, tentokrát skrz vibrace ovladače. Když budete držet tlačítko pro odpal příliš dlouho, vibrace vás upozorní, že střela může vyletět mimo stůl.

Základem všeho jsou však pochopitelně základní údery, které zde najdete rovnou čtyři. Kdo si dokáže vybavit tvar a rozložení tlačítek ovladače pro Xbox 360, dá mi za pravdu, nakolik jednoduché a funkční řešení Rockstaři zvolili. Topspin najdete na tlačítku Y, backspin na A, střelu s levou rotací vyšlete tlačítkem X a pravou rotaci zajistíte



Tak tímhle prstem se škrábu v uchu

Za zapůjčení hry děkujeme hernímu obchodu Megami



Pekelné soustředění je základem všeho

**Kamil Gric,** šéfredaktor
Konečně poznal význam slov „nepracovní víkend"

> Pokud držíte tlačítko pro odpal příliš dlouho, vibrace vás upozorní, že střela může vyletět mimo stůl

pomocí B (rozmístění tlačítek odpovídá směru úderů). Jak již bylo řečeno, délka stisknutí určuje sílu úderu; jeho umístění pak můžete korigovat pomocí levého analogu. K odpálení míčku lze využít také pravou páčku, v praxi se mi však nijak neosvědčila; doporučuji setrvat u osvědčené čtyřkombinace YAXB.

## SPORTEM K TRVALÉ INVALIDITĚ

Sloupem, který podepírá herní zážitek, je technologické a vizuální zpracování. Fyzika míčku působí dokonale; dojde na oblíbená prasátka, často jen lehce líznete hranu stolu. Všechny odrazy i údery s rotací si nezadají s realitou. A nechybí ani alma mater dnešního sportu – emoce. Modely hráčů jsou propracované v každém směru a sportovci dávají patřičně najevo své pocity z právě probíhajícího zápasu. Na jejich tváři se objeví úsměv, výraz spokojenosti i nadšení, radost projeví řadou vítězných gest. Pokud se zápas nevyvíjí správným směrem, na povrch začnou vyplouvat negativní emoce, jakými jsou frustrace a vztek. Nepřehlédnete ani fyziku oblečení, kdy se látka věrohodně deformuje a reaguje na pohyb nebo se na ní objevují propocené skvrny. Radost pohledět.

Jak už bylo řečeno, všechen solidní základ obalili Rockstar Games ve strouhance nového firemního enginu. Výsledek si zaslouží pouze a jen superlativy. Emoce, pohyby hráčů, míčku, oblečení, zkrátka vše, o čem byla řeč v předchozích odstavcích, překvapí mírou detailů, kdy snad jediné výraznější zklamání představuje chudší prostředí mimo hrací plochu a pečlivě ukrytí diváci, kteří zkrátka nejsou vidět. Ale to bych zabíhal do detailů.

## VÍC NEŽ JEN TUCTOVÁ HRA

Setkal jsem se s ohlasy, podle kterých působí Table Tennis pomalým, až neohrabaným dojmem. To je však záležitostí prvních minut. S rostoucí obtížností graduje rychlost hry, u protihráčů se začínají projevovat jejich silné stránky a hráč je nucen upravit vlastní hru stylu protivníka. Prakticky se tak vyhne jakékoliv repetativnosti. Alespoň v prvních hodinách. Po delší době budete dostupné tenisty (je jich velmi omezené množství) znát natolik, že vás jejich herní projev nepřekvapí. A to je špatně.

S čistým svědomím můžu přiznat, že mě nabídka herních možností zklamala; a především překvapila v negativním slova smyslu. Naštěstí můžete kdykoliv zatáhnout za záchrannou páku jménem multiplayer. Ať již na jediném stroji s dvojicí ovladačů, nebo přes službu Xbox Live, Table Tennis získává ve více hráčích nový rozměr. Přiznávám, že bez něj by se konečné hodnocení znatelně sesunulo směrem ke střídmějším vodám lehkého nadprůměru. Jakkoliv je totiž náplň hry neotřelá a nápaditá, samotinký hráč se zabaví na několik desítek minut, aby následně odkráčel věnovat se jiné činnosti. Pokud se však ke slovu dostává klání s žijícími soupeři, rázem je zpět motivace i schopnost vychutnat si onu křišťálově čistou hratelnost, o které jsem hovořil v úvodu.

## ZPÁTKY V ČASE

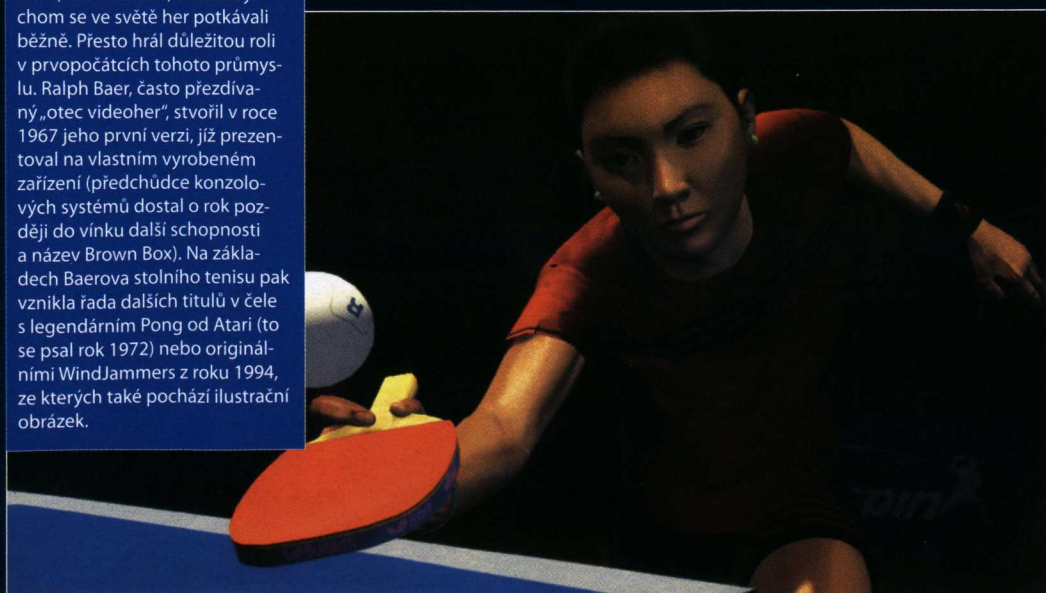
Ping-pong (nebo chcete-li stolní tenis) není titulem, s nímž bychom se ve světě her potkávali běžně. Přesto hrál důležitou roli v prvopočátcích tohoto průmyslu. Ralph Baer, často přezdívaný „otec videoher", stvořil v roce 1967 jeho první verzi, jíž prezentoval na vlastním vyrobeném zařízení (předchůdce konzolových systémů dostal o rok později do vínku další schopnosti a název Brown Box). Na základech Baerova stolního tenisu pak vznikla řada dalších titulů v čele s legendárním Pong od Atari (to se psal rok 1972) nebo originálními WindJammers z roku 1994, ze kterých také pochází ilustrační obrázek.

## Table Tennis

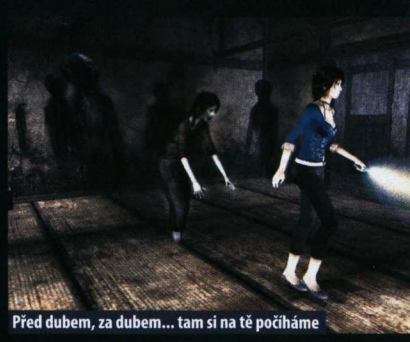
**8,1**
VERDIKT

- ▲ Návyková hratelnost
- Řada vychytávek
- Precizní fyzika
- Emoce hráčů
- Vizuální zpracování
- ▼ Chudší nabídka herních možností

Neotřelá myšlenka se v případě Table Tennis potkala s téměř bezchybným zpracováním. Jedinou kaňkou, která hru stála dobrý bodík z hodnocení, je omezená nabídka herních možností. Kompenzuje ji alespoň příznivější cena, než na jakou jsme u her pro Xbox 360 zvyklí.



Ještě pusu na dobrou noc



Před dubem, za dubem... tam si na tě počkáme

# Project Zero 3

## Hnědé bezpečnostní trenky mají pohotovost

PS2 v současné době trápí akutní nedostatek hororových titulů. Chtějí-li se hráči bát, mají jednoduše smůlu. Jistě: silnou dvojici Silent Hill 4 a Resident Evil 4 nelze přehlédnout, ani náhodou však nemůžeme mluvit o horrorech v pravém slova smyslu. Resident Evil nabídl čtyři děsivé scény, Silent Hill pro změnu pouze jednu (zato ji ale zopakoval tisíckrát). Project Zero 3 zkrátka přichází ve správný čas. A předbíhá veškerou konkurenci o dvě délky.

Dějství třetího dobrodružství nenavazuje na sled událostí Project Zero 2. Nelze říci, že by to bylo překvapení, neboť i mezi prvním a druhým dílem příběh nepokračoval zcela lineárně. Novodobý následovník se snaží zodpovědět otázky, které jako kamínek v botách tlačily mnohé z vás. Dějová linie proto sahá až k samým kořenům série.

### BOJÍTE SE TMY?

Hlavní představitelkou Project Zero 3, jež se vydá na strastiplnou cestu lemovanou paranormálními jevy, je Rei Kurosawa. Zvláštní fotografie, zobrazující tvář jejího zesnulého přítele, jí navrací nepříjemné vzpomínky. Rozhodne se proto vydat na místo, kde byla fotografie pořízena, a přijít na kloub tomu, jak se na ni přítel dostal. Díky vzájemné příběhové spojitosti se setkáte také s hlavní hrdinkou prvního dílu, Miku Hinasaki. Pátrání po jejím bratrovi však zůstane v pozadí. Ke slovu se dostane i Kei Amakura, představitelka druhého dílu – se zesnulým z fotky se totiž důvěrně znala.

Nelze přesto říci, že by se jednalo o bůhvíjak strhující zápletku. Postupem hraní se příběh pomalu rozuzluje – ironií však zůstává, že se zároveň vynoří řada dalších otázek, na něž hráči nikdo neposkytne odpověď. Ději musíme přiznat k dobru schopnost udržet hráče v napětí: nesnaží se nalákat pouze na laciné „fuj-to-jsem-se-lek" triky. Všechny zmíněné postavy jsou navíc hratelné, takže můžete záplatku prožít z několika rozdílných úhlů pohledu.

Děsivost, která hráčovu duši zažene do kouta, není skryta ve střevech a hektolitrech krve. Přesto se budete tak bát, že jednu chvíli utečete od monitoru jen proto, abyste se za chvíli mohli vrátit s ještě větším přesvědčením pokračovat. Touha po rozluštění mnoha hádanek je zkrátka silnější a nenechá vás v klidu. Dokud to neskončí, nebudete spát. Tma se stane vaším největším nepřítelem. Osobně si, jako obyčejný smrtelník, připadám bezmocně. Moje odvaha je tatam… Nejraději bych zavřel oči a doufal, že se každou chvíli probudím. To ale není zlý sen. To je Project Zero 3.

### TEĎ JSOU „IN" DUCHOVÉ

Zapomeňte na zombie, zapomeňte na jakákoliv jiná pekelná a poctivě propečená stvoření. Proti vám

**Platforma** PS2

**Žánr** Hororová akce
**Výrobce** Tecmo
**Distributor v ČR** Take 2
**Homepage** Není
**Minimální konfigurace**
www.tecmo.co.jp/product/zero3/
**Cena** V ČR se zatím neprodává

**KONKURENTI**
- Project Zero 2 **7,5**
- Sillent Hill 4 **8,6**
- Resident Evil 4 **9,7**

> Občas mírně monotónní, ovšem rozhodně strach nahánějící prostředí na pocitu bezpečí rozhodně nepřidá

Baterka vám moc nepomůže

**Martin Demiger,** stálý spolupracovník Doupěte
Aby mohla kytara hrát, musí mít všechny struny...

V hlavní roli jsou jako vždycky ženy

> Utečete od monitoru jen proto, abyste se za chvíli mohli vrátit s ještě větším přesvědčením pokračovat

## ATMOSFÉRA VS. HRATELNOST

Atmosféra je pro survival horory klíčová. Project Zeru se ji povedlo s třetím dílem vypilovat k dokonalosti, jenže to trochu odnesla hratelnost. Napjaté okamžiky vývojáři umocnili opakováním identických herních mechanismů. Výsledek? Chodíte po temných lokacích, sbíráte klíče a otevíráte dveře. Pořád. Dokola. Každý si ale může vybrat – třeba Resident Evil zvolil zábavnější variantu s variabilní hratelností. Atmosféra však citelně pokulhávala a se strachem nahánějícími prvky to také nebylo kdovíjak slavné. Na zlatou střední cestu tak stále čekáme. Pochlapí se Project Zero 4?

budou stát Oni. Duchové. Děsivá stvoření! Jaký to asi může být pocit, když máváte holí po okolí a postavami s našedlým odstínem to ani nehne? Jedinou zbraní se stává obyčejný fotoaparát. Bude po dobu hraní vaším nejlepší kamarádem. Ducha bloumajícího kolem po pokoji a snažícího se vás dostat na stranu mrtvých totiž může k věčnému spánku poslat pouze tento přístroj.

Jakmile se hráčova vystrašená duše rozhodne někoho z Nich vyfotit, kamera plynule přeletí z pohledu třetí osoby do FPS režimu. A zaručuji vám, že nic nenapne více, než když musíte pomocí obyčejného foťáku vyhledávat duchy po pokoji. Čekání s mrazením v zádech, dokud se nedostanou k objektivu na dostatečnou vzdálenost, je úmorné. Ovšem právě tyto děsivé okamžiky dělají z Project Zero 3 opravdu dobrou hru.

### HU-U-U-STÁ ATMOSFÉRA

Již tak hutnou atmosféru podtrhuje zpracování okolí. Občas mírně monotónní, ovšem rozhodně strach nahánějící prostředí na pocitu bezpečí nepřidá. Překvapivě se povedla i kamera – tentokrát vůbec nevadí její statické umístění a ani chaotické přepínání mezi jednotlivými pohledy. Naopak to pomáhá k ještě děsivější atmosféře.

Zpracování FPS části hry, tedy momentu přepnutí mezi fotoaparátem a normálním pohledem na postavu, je na tom o poznání hůře. Pomalé, líné… pravá slova se hledají těžko. O to výraznější má ale dopad na hratelnost. Pomalost přepínání mezi jednotlivými pohledy vás bude doslova užírat. Stačí si představit situaci, kdy jde do tuhého a čas se počítá na milisekundy. Představa, že vám duch dýchá na záda a přitom ještě ani nemáte fotoaparát v ruce, příliš nepotěší. Teoreticky by sice mohlo jít o další způsob, jak navodit pocit beznaděje. Prakticky tomu tak ale není.

A co grafika? Nelze rozhodně říci, že je Project Zero 3 v tomto směru špatný, ale rozhodně není bezchybný. Že jsou hranaté postavy vzpomínkou let dávno minulých? Bohužel, s největší pravděpodobností vás zklamu – zde na ně narazíte na každém kroku. Podobně nechvalně dopadly i veškeré textury. Mírně jednotvárné ladění sice do žánru survival hororů patří, jenže trochu života do toho umírání by také neuškodilo.

Vynášet verdikt je pro mne obtížné. Project Zero 3 sice spadá mezi kvalitní tituly, nepřináší však nic převratného, co by si zasloužilo vynést do nebes. Překvapuje strašidelná atmosféra, možnost hrát za více postav i další drobnosti – na druhou stranu ale nepotěší slabší technické zpracování. Jinak si ale není na co stěžovat. Čeká na vás skvělá zábava, kterou projdete na jeden nádech.

**Project Zero 3** **7,9** VERDIKT

- ▲ Doslova hmatatelná atmosféra
- ▲ Příběh
- ▲ Více hratelných postav
- ▼ Horší grafika
- ▼ Pomalé pohyby postav
- ▼ Zbytečně zdlouhavý průlet kamery

Skvělá hra, které k dokonalosti chybí jen málo. Neměla by chybět ve sbírce žádného příznivce hororových her a akčních titulů. S hodnocením to ale přehánět nebudeme – přece jen nepřináší mnoho nového.

## Šest tipů, jak si užít Project Zero 3

1. Zhasněte světla
2. Zavřete dveře, aby vás nikdo nerušil
3. Hrajte na domácím kině s maximální hlasitostí
4. Obložte se jídlem, abyste mohli…
5. …dohrát hru na jeden zápřah
6. Opakujte od bodu 4 – Project Zero 3 dokáže zabavit i napodruhé

Zkuste se dotknout nedotknutelného

# Tourist Trophy

## Pekelně ostrá jízda na dvou kolech od tvůrců Gran Turisma

Tratě ve městech se řadí k těm nejlepším

Souboj kolo na kolo

To budou ty povětšině žižlavé čáry

Milovníci spalovaného benzínu v motorech čtyřkolových miláčků neznají větší modlu, než kterou je po léta série Gran Turismo. Není se čemu divit: málokterá jiná závodní hra přináší tak maniakální důraz na sebemenší detail, ať již se to týká jízdního modelu, zpracování jednotlivých automobilů, tratí a… všeho. Když se na veřejnost prodraly informace o vznikající hře s motocykly v hlavní roli od stejných tvůrců, srdce každého virtuálního jezdce přeskočilo pěkných pár stahů.

Tourist Trophy vychází do značné míry z Gran Turisma 4. Byl použit stejný engine, většina tratí a také samotné menu nabízí podobné položky. Máme tu klasické dělení na arcade pro rychlé naskočení na trať a kariéru pro zábavu na dlouhé večery. Ovšem kariéra doznala několika zásadních změn. Sice tu narazíte na klasické zkoušky, po jejichž získání se teprve můžete pustit do velkého závodění, ale systém získávání nových vozidel byl pozměněn. Nekupujete je za peníze. Pro získání nového miláčka musíte splnit předem zadaný úkol – ve valné většině předjet svého soupeře a zůstat na špici 10 vteřin.

Osobně se mi systém v GT líbil více, jeho obrozená verze není natolik motivující. Též systém upravování motocyklů zamířil trochu odlišnou cestou, ovšem nabízí poměrně širokou paletu možností, a to včetně naprosto maniakálně podrobného nastavení posedu jezdce na motocyklu či zvolení jeho kombinézy.

Motorka není auto, což poznáte okamžitě. A to nejen díky tomu, že chybí nějaké to kolo, ale i díky zcela odlišnému systému ovládání a jiným zákonitostem jízdy. Tvůrci se s těmito aspekty vypořádali na jedničku. Tourist Trophy nabízí věrně vypadající fyzikální a jízdní model. Řidičské zkušenosti z GT se hodí, ale budete je muset přizpůsobit novému prostředí. Jízda na motorce je zcela nekompromisní, víc než sezení za volantem. Stačí moment nepozornosti, jedna chybka a stroj vás katapultuje ze sedla. A právě toto odradí většinu svátečních jezdců, ale přitáhne všechny šílence, kteří k PS2 chodí v kombinéze a kukle. Jedině s mistrovským zvládnutím tajů jízdy si Tourist Trophy opravdu užijete. Okamžik, kdy řežete zatáčku a hlavou se ocitáte od asfaltu sotva pár decimetrů, vám zaručeně vžene adrenalin do žil.

> Stačí moment nepozornosti, jedna chybka a stroj vás katapultuje ze sedla

Zvlášť, když vše vypadá tak realisticky. Hra nabízí více než 120 motocyklů různých druhů a značek. Každá se chová podle svých fyzikálních parametrů a je vymodelovaná do nejmenšího detailu. Obrovský počet polygonů použitých na jeden stroj má bohužel za následek závody maximálně proti dalším třem protivníkům. Další čmouhou na grafickém ztvárnění se stala velmi slabá animace jezdce při pádu. Trochu zamrzí i nevýrazný hudební doprovod, díky alespoň za dobře znějící zvuky.

Zážitek ze závodění sráží monotónní AI, která nedokáže víc, než se držet ideální jízdní stopy a občas dělat umělé chyby. S propracovaným jízdním modelem též koliduje už tradiční absence destrukčního modelu. Tourist Trophy má ale zdravé jádro, které z ní dělá víc než povedený simulátor motocyklů.

**Tourist Trophy** **8,1** VERDIKT

- ▲ Hardcore simulace
  Spousta voleb
  Naleštěná grafika
- ▼ Hardcore simulace
  Slabá animace při pádu
  Recyklace z Gran Turisma 4
  Omezená AI

Propracovaná hra, která k sobě přitáhne všechny obdivovatele motocyklů, ale udrží si jen ty nejkovanější virtuální jezdce.

**Platforma** :· PS2

**Žánr** :· Simulátor motocyklů
**Výrobce** :· Polyphony Digital
**Distributor v ČR** :· Sony Czech
**Homepage** :·
www.touristtrophy-thegame.com
**Cena** :· 1 399 Kč

**KONKURENTI**
:· Gran Turismo 4 **9,8**
:· Moto GP 4 **6,0**
:· Riding Spirit **Nehodnoceno**

**Karel Kališ,** stálý spolupracovník Doupěte
Radostně se koupe v paprscích slunečních

DOUPĚ 08/06 HRA MĚSÍCE Konzole

# New Super Mario Bros.

## Starý instalatér v novém balení

Řeknu Nintendo, odpovíte Mario. Jinak to ani není možné. Je to snad podmíněný reflex. Stejný, jako když vás doktor klepne kladívkem pod koleno a vaše vymrštěná noha jej nakope přímo… no, radši toho necháme. Tak či onak, světově proslulý maskot je ke své mateřské společnosti navždy připojen nejpevnější pupeční šňůrou. Malý obtloustlý instalatér s červenou čepicí ztvárnil hlavní roli už v desítkách her. Skákal, závodil v motokárách, shazoval přerostlé ještěrky do lávy, hrál tenis, golf, fotbal… a vždy nás při tom neuvěřitelně bavil, baví a bavit snad i bude.

> Řeknu Nintendo, odpovíte Mario. Jinak to ani není možné

Ovšem ať už hry s Mariem prostřídaly snad všechny myslitelné žánry, legendou se stál díky plošinovkám. A ke svým kořenům se vrátil i v nejnovější hře pro Nintendo DS.

New Super Mario Bros. vám na první pohled může připadat jako stará fosílie, velké části hry vám budou povědomé z předchozích plošinovek s Mariem. 2D grafika, dvě tlačítka k ovládání, spousta plošinek, penízků, dotírajících mravenců, želv… vše jako v dobách staré dobré konzole NES. I samotné rozdělení do osmi rozdílných světů zůstalo zachováno. Podíváte se do pouště, zamrzlých krajů, podvodních hlubin i do podzemí strašidelného zámku. Může se zdát, že Nintendo pouze vybralo nápady z vlastních plošinovek, jenže to není úplně pravda. New Super Mario Bros. totiž působí spíš jako tribut Mariovi a vděčný dárek všem fanouškům série.

Navíc dávka nových prvků není nikterak skromná a precizně a nenásilně zapadá do celého konceptu. Nová grafika sice využívá povedených 3D objektů a spousty nových efektů, ale drží si svůj kouzelný 2D styl. Během poskakování úrovněmi narazíte snad na všechny překážky z předchozích her, které doplňují nové nápady. Za ten největší, doslova, platí možnost najít speciální houbičky, jež dokáží Maria zvětšit na celou obrazovku či jej naopak zmenšit do podoby malého mravence. Obří Mario prochází úrovněmi jako nezastavitelná Godzilla, která zadupe vše do země a nezná překážek. Zatímco s mini Mariem musíte být daleko obezřetnější, najdete ovšem cestu do jinak nepřístupných míst. Ostatně skrytými místy a různými zkratkami tvůrci nešetřili, což tradičně přispívá znovuhratelnosti.

Samotný hlavní mód je totiž docela krátký, pokud se budete snažit, není problém zachránit princeznu Peach za jedno odpoledne. Navíc obtížnost též není největší, hlavně pro veterány série. Ale i ti tu a tam narazí na obtížnější pasáž. Herní dobu natahuje sbírka zábavných miniher, které na rozdíl od hlavního módu využívají dotykového displeje ve velké míře, ovšem jsou přebrány z Maria 64 DS. To jsou ovšem pouze malé praskliny na čistém štítu hry. Nový Mario přináší krystalicky čistou hratelnost a precizní ovládání, navíc výborně vypadá a skvěle zvučí. Fanoušci Maria nemají nad čím váhat a i pro ostatní se jedná o perfektní příležitost, jak se seznámit s jednou z nejlepších plošinovek všech dob.

### PÁR ZAJÍMAVOSTÍ O MARIOVI

- pro Nintendo jej vymyslel vývojářský guru Shigeru Miyamoto
- poprvé se objevil roku 1981 ve hře Donkey Kong, ovšem tenkrát ještě se jménem Jumpman
- jméno Mario získal díky podobnosti se správcem skladu Nintenda v Redmondu – Mariem Segalem
- Mario si zahrál hlavní roli v kresleném seriálu a dokonce hraném filmu
- obrázky Maria se objevily třeba i ve hrách MGS: Twin Snakes či Zelda: Ocarina of Time
- miluje italskou kuchyni, ve hře Super Mario 64 mumlá ze spánku italská slova jako špagety či ravioli
- v Donkey Kong zachraňoval svoji přítelkyni jménem Pauline, ale tu v pozdějších hrách nahradila princezna Peach
- objevil se i v několika výukových programech, např. Mario teaches typing

Mario se nepotí ani v poušti

Nepřipadá vám to povědomé?

Děti, nejezte muchomůrky, roste po nich jen Mario!

**Platforma** NDS

**Žánr** Plošinovka
**Výrobce** Nintendo
**Vydavatel** Nintendo
**Distributor v ČR** Conquest
**Homepage** mario.nintendo.com
**Cena** 1 499 Kč

**KONKURENTI**
- Sonic Rush 8,5
- Kirby Power Paintbrush 9,1
- Super Mario 64 DS 9,0

**New Super Mario Bros.** **9,0** VERDIKT

- Geniální hratelnost
- Kouzelná grafika
- Výborně navržené úrovně
- Správný mix nového a starého
- Převzaté minihry
- Poměrně jednoduché
- Nepříliš dlouhé

Prostě a jasně – nový král plošinovek na NDS.

**Karel Kališ**, stálý spolupracovník Doupěte
Radostně se koupe v paprscích slunečních

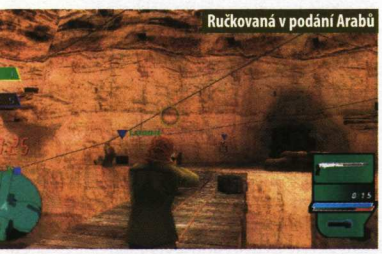
# Syphon Filter: Dark Mirror

Čiperný důchodce Gabe Logan opět zachraňuje svět

**Platforma** :- PSP

**Žánr** :- 3rd person akce
**Výrobce** :- Sony
**Vydavatel** :- SCEE
**Distributor v ČR** :- Sony Czech
**Homepage** :- www.syphonfilterdarkmirror-thegame.com
**Cena** :- 1 499 Kč

**KONKURENTI**
- Metal Gear Acid **8,0**
- Syphon Filter 2 **6,0**
- Syphon Filter 3 **6,0**


Ručkovaná v podání Arabů

Nesmíme se divit, že s Gabem Loganem už nikdo nepočítal. Po jeho první akci Syphon Filter se sice zdálo, že by se v mechanikách konzolí mohl zabydlet na delší dobu, s novými pokračováními však přišla pouze a jen zklamání. V sestupné tendenci naštěstí nepokračuje Dark Mirror. Jako by na této hře pracovali úplně jiní vývojáři než minule: jde o nadmíru zábavný počin, na němž se slabá místa hledají jen těžko.

Hratelnost se principiálně nezměnila. Dostáváte do rukou speciálně vycvičeného vojáka se zálibou v ženách, vínu a zpěvu. Ne že byste na tuto „svatou" trojici narazili přímo – své zastoupení zde však najdou. Víno reprezentují hektolitry prolité krve, zpěv obstarává nekončící štěkot zbraní a… ženy? Ano, i na ty dojde. Ať už v příběhu, nebo přímo ve hře, kde vás sympatická černovláska přesvědčí o tom, že s něžností opačného pohlaví to není tak horké.

První dojem přitom není bůhvíjaký a příběh dokonce zavání lehkým klišé: Gabe byl povolán zpět do služeb kvůli teroristické hrozbě, která má zničit celý svět. Naštěstí jde skutečně o první dojem – ten druhý už je znatelně lepší. Stačí chvíli vydržet a dočkáte se několika zajímavých zvratů. Nerad bych ale byl konkrétní, takže pouze zdůrazním to, co evokuje už samotný název: budete pátrat po černém zrcadle.

Díky překrásným animovaným sekvencím hra nabírá plusové body a přináší to, co prozatím na PSP nikdo neukázal. Za podání příběhu by se nemusela stydět leckterá filmová produkce. Po dobu hraní máte pocit, že jste „tam". Atmosféra vás vtáhne, přicucne k sobě a nebude chtít pustit. O to víc zamrzí, že kvalita příběhu nemůže dostatečně vyniknout. Ať už je děj sebevíc napínavější a postavy charismatičtější, úkol misí je pokaždé stejný – zabít pokud možno vše a všechno. Výjimky neexistují, děj je jen „vložkou", která má protáhnout čekání na další akci. To ovšem neznamená, že by hratelnost sklouzávala do stereotypu. Každý level je unikátem, který si žádá jiný přístup a individuální plán.

Gabe jako správný hrdina zvládá spoustu triků. Může se plížit, sjíždět po laně mezi domy, proskakvat okny, provádět salta à la cirkus Humberto a dělat všechny kousky, které mají špióni v malíčku. Cizí mu nejsou ani zbraně – najednou u sebe může mít pistoli, samopal, útočnou a odstřelovací pušku. Chybět samozřejmě nemohou granáty ani speciální brýle.

Díky bohaté nabídce zbraní a dalšího vybavení máte volnou ruku při plnění misí. Jednou vás čeká typická stealth akce s tlumičem na hlavni, podruhé střemhlavý útok s kulometem. Někdy budete bojovat na otevřených prostranstvích bez možnosti úkrytu, jindy zase budete svádět bitvy o každý centimetr… Nejlepší na tom je, že o všem rozhodujete sami. Nikdo vás nenutí střílet a už vůbec ne plnit mise s nožem v ruce. Můžete třeba i kombinovat obojí. Každému co jeho jest!

Variabilita jde ruku v ruce s rozmanitostí herních prostředí. Tutoriál vás zavede do ledové Aljašky, kde se naučíte základním principům (mimo jiné složitějšímu, ale o to přesnějšímu ovládání, které vyžaduje zapojení všech deseti tlačítek). Další úkoly jsou připraveny v Peru, Bosně, Rusku, Německu či Finsku. Možnosti akčního vyžití, které Dark Mirror nabízí, jsou prakticky nekonečné. A to jsme ještě nemluvili o návykovém multiplayeru skrz ad hoc a internet nebo o skvělé grafice, která nemá na PSP konkurenci.

**Syphon Filter: Dark Mirror** **8,8** VERDIKT

- ▲ Úžasná grafika
- ▲ Návyková hratelnost
- ▲ Nekonečný multiplayer
- ▲ Přesné ovládání
- ▼ Krátká hrací doba
- ▼ Animace nejdou přeskočit

Volejme třikrát hurá, Gabe se vrátil. Je to ještě stále čipera, i když dlouho nebyl v akci. Dokonale pobaví a navíc u toho skvěle vypadá.

**Martin Demiger,** stálý spolupracovník Doupěte
Aby mohla kytara hrát, musí mít všechny struny...

Nikdo vás nenutí střílet a už vůbec ne plnit mise s nožem v ruce

Přesila ještě nic neznamená

Takhle nepeče ani Delta

# Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

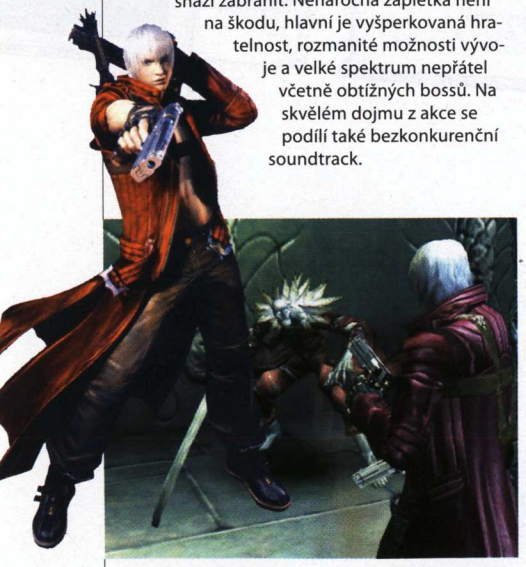
499 Kč 299 Kč 399 Kč

**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Odpůrce letních dní, obdivovatel letních večerů

## DEVIL MAY CRY 3

DOUPĚ 7-8/06 KOUPĚ MĚSÍCE KONZOLE

Dante není zrovna prototypem obvyklého hrdiny. Ne každý vlastní přirozeně šedé vlasy a ještě minoritnější zastoupení mají jedinci s démonskou krví v žilách. Jeho dobrodružství v Devil May Cry 3 však musí zaujmout každého milovníka zběsilých akcí. Třetí díl navazuje na atmosféru jedničky a vytváří hutný mix adrenalinových přestřelek i soubojů tváří v tvář, který zpestřuje charakter hlavního hrdiny a jeho povedené komentáře. Hra se opírá o poměrně jednoduchý příběh vystavěný na invazi démonů do světa lidí, které se Dante snaží zabránit. Nenáročná zápletka není na škodu, hlavní je vyšperkovaná hratelnost, rozmanité možnosti vývoje a velké spektrum nepřátel včetně obtížných bossů. Na skvělém dojmu z akce se podílí také bezkonkurenční soundtrack.



Hodnocení :· **9,0**

**Žánr** :· Akce
**Výrobce** :· Capcom
**Vydavatel** :· EA Czech
**Rok vydání** :· 2005
**Platforma** :· PS2
**Cena** :· 399 Kč

## OUTLAW VOLLEYBALL

Sportovní hry nemusí být jen o maximální realističnosti, oficiálních soutěžích a soupiskách. Série Outlaw vsází v prvé řadě na zábavu, nesportovní prvky a také lehkou dávku erotiky. Kde hledat lepší příležitost pro lechtivé ztvárnění než na pláži? Plážový volejbal v podání tvůrců je sice založen na podobných pravidlech, jaká najdete v oficiálních příručkách, a cílem hry je kupodivu zvítězit na body, přesto k němu vede širší škála prostředků než obvykle. Kromě obligátního vylepšování pomocí rozmanitých miniher jsou to zejména zákeřné kopy a bitky, které pomáhají svést vítězství na svou stranu. Outlaw Volleyball nabízí tradiční spektrum režimů, z nichž nejzajímavější je pochopitelně dlouhodobá Tour. Nechybí ani trocha poněkud břitkého a lechtivého humoru, díky němuž je hra určena pouze dospělým.

Hodnocení :· **8,2**

**Žánr** :· Sport
**Výrobce** :· Vivendi
**Vydavatel** :· Game Line
**Rok vydání** :· 2003
**Platforma** :· Xbox (PS2)
**Cena** :· 299 Kč

## SHADOW OF ROME

Povolání gladiátora nepatří do žebříčku nejpopulárnějších dětských přání. Přesto se pro něj římský voják Agrippa rozhodl. Jen tak totiž bude moci zachránit svého otce, obviněného z vraždy Julia Caesara. Shadow of Rome je na první pohled klasickou rubanicí, v níž o zlomené kosti, z těla exportovaná střeva a temně rudé potoky krve není nouze. Skutečnost je ale trochu složitější – hra se skládá ze dvou relativně nezávislých částí. V jedné se s Agrippem probíjíte skrze vnitřnosti různorodých nepřátel nejen v gladiátorské aréně, ve druhé se ujímáte jeho přítele Octaviana a prostřednictvím stealth pasáží se snažíte odhalit pravého vraha. Kombinace dvou odlišných částí je trochu nešťastná, po adrenalinovém souboji s desítkou nepřátel asi nebudete mít v další misi chuť plížit se pomalu za jedním jediným strážným. Hru dále ozvláštňují závody v kočárech a souboje s bossy.

Hodnocení :· **7,6**

**Žánr** :· Akce se stealth pasážemi
**Výrobce** :· Capcom
**Vydavatel** :· EA Czech
**Rok vydání** :· 2005
**Platforma** :· PS2
**Cena** :· 399 Kč

## DEVIL KINGS

Akční hra ve stylu Dynasty Warriors s obřími bitvami a stovkami nepřátel.

PS2 :· Conquest :· 399 Kč

## RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

Jednoduchá arkáda s netradičním úkolem – co nejvíce zlikvidovat vybrané metropole.

PS2, GC :· Conquest :· 799 Kč

## JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

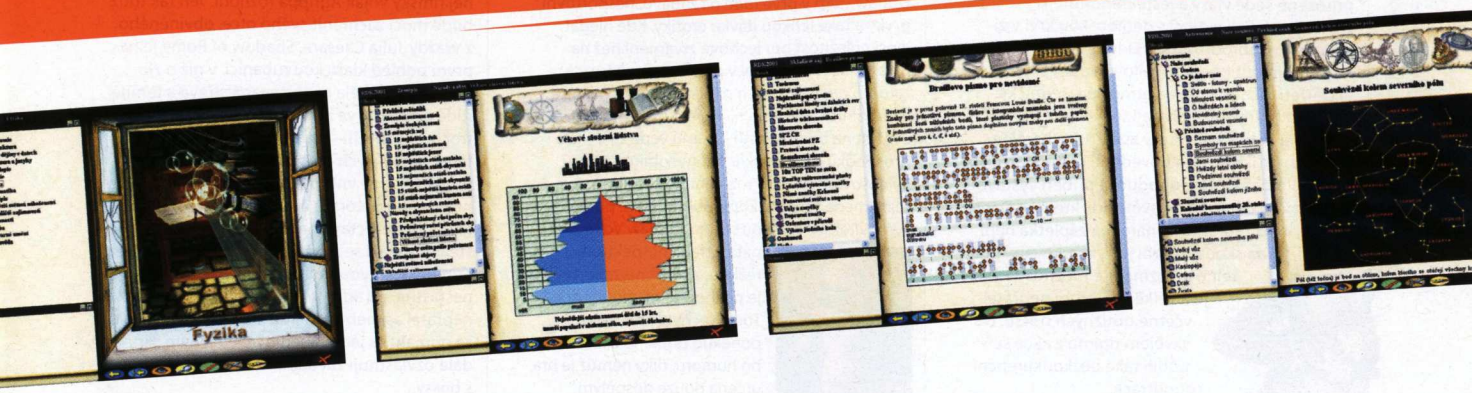
Povedená budovatelská strategie, která je hratelná i na konzolích.

Xbox (PC, PS2) :· Gameline :· 299 Kč

# Jak na počítač 13-14/06 s plnou verzí encyklopedie

# Rozum do kapsy

## na CD ZDARMA



Knihu **Rozum do kapsy** si určitě vybaví mnoho čtenářů, kteří na ní takříkajíc vyrostli. Tato publikace byla a je jakousi příruční „encyklopedií" pro malé i velké čtenáře. Populární encyklopedie však chce jít s dobou a byla nakladatelstvím Albatros nedávno vydána i ve zdařilé multimediální formě na **CD-ROM**.

CD-ROM přináší stručné informace z následujících oborů: Architektura, Astronomie a kosmonautika, Dějepis, Hudba, Chemie, Literatura, Matematika a fyzika, Náboženství, Přírodopis, Výtvarné umění a Zeměpis.

Rozum vás zavede k hledaným informacím nejrychleji, prostřednictvím encyklopedického rejstříku s nabídkou vyhledávání. Těm, kteří si u multimédií vychutnávají také grafické provedení, bude vyhovovat Faustův Dům. V jeho opuštěných kabinetech najdete jak rubriky Rozumu, tak Kvíz s 365 otázkami a další překvapení. Případně si můžete zahrát hru Lego Bionicle.

## Jak na počítač 13-14/06 v prodeji od 7. července

jak na počítač

www.jnp.cz

# BONUS ZONE

PRO TY, CO CHTĚJÍ VÍC


90 **Začínáme hrát: Staňte hráčem na první pohled**
MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

92 **Naostro: David Hanáček**
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

94 **FreeHry**
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

95 **Herní servis**
OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME

96 **Progaming**
NEJNOVĚJŠÍ VÝSLEDKY A UDÁLOSTI

97 **Hry na mobil**
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

98 **Hráčův rádce**
LETNÍ SPECIÁL

100 **Komentář**
ROZLEHLÝ SVĚT VERSUS STÍSNĚNÉ CHODBY

102 **Hardware News**
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

104 **Fotoseriál: Postavte si vlastní PC**
ZVLÁDNE TO KAŽDÝ!

108 **TEST: Nástup fyzikálních akcelerátorů**
RECENZE PRVNÍCH KARET NA TRHU!

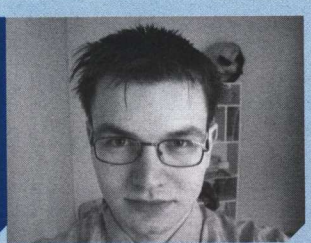
110 **Listárna**
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

112 **Obsah CD/DVD**
REALTIMOVÁ KLASIKA – NO MAN´S LAND


## VELKÝ LETNÍ ÚKLID

Léto a doba prázdnin/dovolených je ideální na nostalgické procházení vlastní herní sbírkou a vzpomínání. Nových kvalitních her v červenci moc nevychází (byť je letošní rok v jistém ohledu výjimkou), a tak se mnozí na léto připravují dopředu a schraňují kousky, na které v průběhu roku není čas. Osobně se mi tak loni povedlo v klidu a pohodě dohrát GTA: San Andreas. Co bude letos? Snad Oblivion, pokud se mi podaří upgradovat svůj archaický herní stroj? Nebo třeba Galactic Civilizations 2?

Jen za poslední půlrok se vynořila spousta zajímavých her, které člověk zkrátka v tom celoročním shonu nestíhá pořádně vyzkoušet. I když si v nedávné minulosti nevyberete, nemusíte zoufat. V Hráčově rádci jsme pro vás připravili jako vždy i mnohem starší kousky, a pokud plánujete vzpomínat ještě víc, oprašte květnové Doupátko a vyzkoušejte možnosti DOSBoxu. Prázdniny jsou přece primárně o odpočinku a zábavě!



**HONZA MORKES,**
zástupce šéfredaktora

## HITPARÁDA

Hry, které máte rádi

Oblivion vede a asi ještě nějakou dobu na své neotřesitelné první pozici zůstane. Heroes of Might and Magic jsou sice populární sérií, ale RPG roku je zatím nad síly oblíbené tahové strategie. Poslední dobou se nám tituly na nejvyšších příčkách hezky prostřídávají, tentokrát zůstal kromě Oblivionu v žebříčku pouze Dreamfall. Mezi nejlepší čtyři tak mohl proniknout Rise of Legends.

Dvouleté předplatné Doupěte za hlasování získává: **Jiří Zárybný**

### NÁVOD, JAK HLASOVAT:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO19 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU DO19 D Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je **18. srpna 2006**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

**TES 4: OBLIVION (A)**
Hodnocení: 9,4 (Doupě 4/06)
Počet měsíců v hitparádě: 3
Hlasů: **38,5 %**

**2. HEROES OF MIGHT AND MAGIC (B)**
Hodnocení: 9,0 (6/06)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: **23,1 %**

**3. DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY (C)**
Hodnocení: 8,0 (5/06)
Počet měsíců v hitparádě: 2
Hlasů: **15,4 %**

**4. RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS (D)**
Hodnocení: 8,5 (6/06)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: **11,4 %**

**5. Ghost Recon: Advanced Warfighter – 7,8 %**
**6. SW: Empire at War – 6,1 %**
**7. Nintendo DS Lite – 2,0 %**

**N* PREY (E)**
Hodnocení: 8,4 (7-8/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

**N* TITAN QUEST (F)**
Hodnocení: 7,8 (7-8/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

**N* HALF-LIFE: EPISODE ONE (G)**
Hodnocení: 8,5 (7-8/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

**N* TABLE TENNIS (H)**
Hodnocení: 8,1 (7-8/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

**N* TOURIST TROPHY (I)**
Hodnocení: 8,1 (7-8/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

# ZAČÍNÁME HRÁT díl 12

## STAŇTE SE HRÁČEM NA PRVNÍ POHLED / POSLECH

**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Trápí počítač emulátory PSX

### MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

Aneb jak se pozná pravý hráč již při letmém kontaktu

Když se člověk dost dlouho věnuje nějakému fenoménu, ten jej postupem času začne více či méně ovlivňovat, až nešťastníka pohltí a udělá z něj svého otroka. Nejoblíbenější barvou oblečení tisíců příznivců Matrixu se rázem stala černá, ba co víc, řada z nich chodí permanentně maskována za slunečními brýlemi (zvláště v noci) a vrže v neprakticky kožených kabátech. Hvězdné války zase za léta svého nepolevujícího ataku na popkulturu zvýšily odbyt násad na košťata a fluorescenční zelené barvy, nehledě k tomu, že se z žaluziemi dobře hlídaných doupat fandů pravidelně ozývají zvuky typu „bzmm bzůům" ceděné skrze zuby, které si o svém majiteli myslí své. A jak se podepisuje hraní her na nás, jejich konzumentech? Herní scéna rozeznává celou řadu deformací, které v jisté míře postihují jak zapálené hráče, tak příležitostné kolemjdoucí. Bylo by bláhové věřit, že hodiny prosezené u světelného oka neovlivní jednak tělesnou stavbu, kdy se myš stává přirozenou anatomickou součástí druhu homo sapiens, ale také styl oblékání, mluvy apod. Pojďme si přiblížit několik hlavních rysů, podle kterých lze člověka označkovat jako pravého hráče.

LEKCE 34

#### KOLIK JAZYKŮ ZNÁŠ, TOLIKRÁT JSI HR4C3M

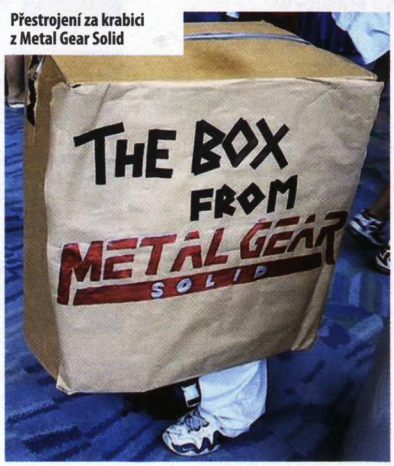
Nedávno českým zpravodajstvím proběhla zpráva o ovlivňování jazykového vzdělání dnešní mládeže počítačovou kulturou. Diakritika? Pche, na ICQ ji nikdo nepoužívá! Zkratky? Ano, ty jsou kořením dnešního dne! Tento problém je veskrze reálný a z herního hlediska se týká především hráčů online her. Ovšem těžko hledat chybu přímo u interaktivních titulů, ve kterých se kladou vysoké nároky na rychlou a výstižnou komunikaci. Okřídlený vtip „Co říkáš na to, že internet degeneruje český jazyk?" „Imho lol" nabírá na pravdivosti a nelze se divit, když na nás zkušený hráč vyrukuje s požadavkem „Pls needuju to asap" (Prosím, potřebuji to co nejdřív), „Jdu afk, brb" (Musím si odskočit, hned jsem zpět) nebo „Wielduju ten 1h meč a je to imba" (na to ať si přijde každý sám :-). Hráči si svůj žargon stále častěji odnášejí do reálného života a je otázkou budoucnosti, jak se s tímto problémem společnost popere. Tak či tak je rozumnější hledat nové učební metody ve školách, než vinit počítačové hry a celý internet.

Protipólem k nakažlivým zkratkám je záměrně stylizovaná mluva

Tifa z Final Fantasy 7 naživo

I takto se pozná zapálený hráč série Resident Evil

Tak tohohle by ke Space Marines vzali i bez přijímaček




Přestrojení za krabici z Metal Gear Solid

Hráči World of Warcraft vědí jak se oblékat

Pokud se rozhodnete oblékat jako hrdina počítačové hry, ujistěte se alespoň, zda máte stejné pohlaví!

herních nadšenců, kteří se tak snaží dosáhnout určité atmosféry. V historických hrách typu roleplay serverů World of Warcraft se střílejí přechodníky a anachronismy od boku kadencí jehličkové tiskárny, až se hrdinný rytíř, vida mocného draka, chápe meče a, stínaje hlavy kostlivců, kráčí vstříc svému osudu.

Na druhé straně je tu tzv. leetspeak (čti elite speak), který si jde svou vlastní cestou, kdy si hraje s grafickou podobou písmen a jejich výslovností. 13375p34k, jak se charakteristicky zapisuje, se hrami původně nesouvisel. Jednalo se o šifrovanou řeč hackerů, nicméně je stále více oblíbený i ve hrách a je na něm například vystavěn geniální online komiks na adrese www.megatokyo.com. Leet má celou řadu forem a vlastních pravidel, kdy se například číslo 1 používá místo l, avšak pouze jednou ve slově apod. Ovšem pozor! „Přechodníkoví" hráči jsou na leet hákliví víc než alergik na rozkvetlý sad a neváhají se hrdinně chopit meče a stínat hlavy nejen kostlivcům!

LEKCE 35

## ŠATY DĚLAJÍ HRÁČE

Oblečení prominentních značek za sumy, které by stačily na týdenní zaopatření hladovějící africké vesnice? Ne, hráč si vystačí s pár výprodejovými hadříky z galanterie, jehlou, nití a horou trpělivosti. Ačkoliv se cosplay, tedy oblékání se do kostýmů oblíbených fiktivních hrdinů, zatím týká zejména filmů, čím dál tím více začíná pronikat i do her, a pokud náhodný pozorovatel uvidí na ulici pobíhat postavu v kombinéze Solid Snakea, stoprocentně se jedná o skalního hráče (nebo o potápěče hledajícího nejbližší kanál). Prozatím se cosplay omezuje zejména na Japonsko, kde jsou hráči schopni v herně-hrdinském přestrojení docházet na úřady nebo se promenádovat na veřejnosti. Ve zbytku světa se s kostýmy setkáme především na výstavách, ovšem interaktivní zábava začíná prostupovat stále širším spektrem společnosti, a tak se možná ani nenadějeme a brzy budou ulice brázdit houfy Mariů, vnadných archeoložek s kolty za pasem a Gordonů Freemanů, jejichž kostým a zejména navléknutí však bude vyžadovat asistenci vyučeného svářeče a instalatéra.

Zatímco cosplay je doposud jen okrajovou záležitostí a nemá prakticky žádnou užitnou hodnotu (kromě civění kolemjdoucích), je to pohotovostní vybavení, které dělí příležitostné hráče od skutečných přeborníků. I agent Ethan Hunt z Mission Impossible by zezelenal závistí nad technologickými šperky, které u sebe řada hráčů nosí, pokud se z důvodu nějaké katastrofy vyskytují mimo akční dosah svého počítače / konzole. Přenosná flash paměť je již módním standardem, hráč však potřebuje mobil s podporou Javy, aby mohl spolucestující v tramvaji konsternovat uši trhajícím pípáním při hraní mobilních verzí oblíbených her. Ideální je pak přenosná herní konzole, ze které se line realistický nářek umírajících nepřátel. Pokud chceme idylku kodrcajícího dopravního prostředku zdramatizovat, vyplatí se ztrhaně řvát „Dostali mě, jdou po nás, nemám save, assalamu alaikum!"

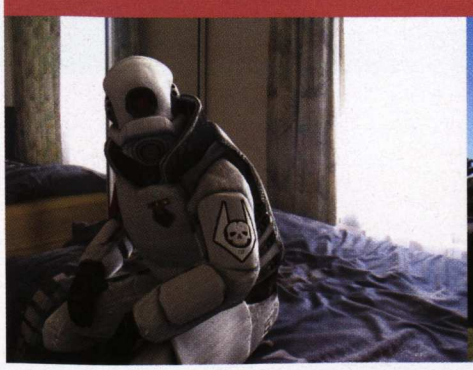
Hry v nás jednoznačně zanechávají svůj otisk a je pouze na nás, jak hluboko jim dovolíme proniknout. Samozřejmě že vedle společensky neuznávané deformace mluvy a vystupování existuje i celá řada pozitivních vlivů, jako rozšíření jazykových obzorů, procvičení reflexů a podobně. To by však vydalo na mnohem obsáhlejší studii, ke které se možná vrátíme někdy příště.

### VYJMENOVANÁ SLOVA PO P – PAŘAN

Česká herní scéna se jako jedna z mála na světě může pyšnit unikátem, který se masově ujal na počátku devadesátých let v době, kdy časopisy jako Excalibur nebo Score představovaly zbožňovaný kult a profesionální herní novinařina byla jen neurčitým pojmem. Právě její zastánci zavírají před „pařením" ve smyslu zarputilého hraní her oči, ovšem pojem zde je, používá se a i ti, kteří neholdují nočním pitkám, mohou tvrdit, že také poctivě paří.

### JE LIBO POSTAVIČKU ZE HRY V ŽIVOTNÍ VELIKOSTI?

Jak nejlépe vybavit domácnost herního nadšence? Přece oblíbenými hrdiny z jakéhokoliv titulu. Specializované firmy dokáží neuvěřitelně přesně vyrobit i skulpturu vetřelce v životní velikosti, stačí jen mít pár desítek tisíc v peněžence a chvíli hledat na internetu, popřípadě na eBay. Pokud máte hlouběji do kapsy, lze vzít jen obyčejnou fotografii, modely z Half-Life 2, trochu si pohrát s nasvětlením a můžeme se na webových fórech chlubit, že máme doma vlastního vojáka Combine nebo robotického mazlíčka Doga. Tak to před časem udělal jeden šikovný nadšenec a výsledek je (ne)uvěřitelný – posuďte sami.



# NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

**DAVID HANÁČEK,**
„Amatérský" překladatel Oblivionu

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. Tentokrát jste vyzpovídali „amatérského" překladatele her Davida Hanáčka, který se nyní věnuje organizaci překladu obřího RPG Oblivion.

**Jak se zpětně díváte na problematický překlad Morrowindu? Stála všechna ta práce a námaha za to?**
Byla to jistě pro nás pro všechny dobrá zkušenost. Zda to za tu námahu stálo, musí říct sami hráči. Jestli to jen několika hráčům pomohlo při hraní Morrowindu a u hry se dobře bavili, pak ano, stálo to za to. Faktem dále zůstává, že nebýt zkušeností z překladu Morrowindu, asi bych překlad Oblivionu nikdy nezačínal.

**Proč to tak dlouho trvalo? Kde se staly největší chyby, kvůli nimž se vše tak zpozdilo?**
Důvodů bylo hned několik. Na překladu pracovala velmi úzká skupina lidí. Překládali jsme pro společnost Playman v sedmi lidech Pool of Radiance a ten samý tým měl dělat i překlad Morrowindu. Vše by se ještě dalo zvládnout (v týmu byla taková jména jako Mawerick, Divoška Jája a Birdman), kdyby se řada členů neobměnila. Vše pak odnesl chudák Garalda, na kterém zůstal nelehký úkol překlad dokončit. Překlad textů by ještě nebylo to nejhorší a myslím, že jsme jej měli pohromadě dříve než za rok, ale jako naše noční můra se ukázal systém hyperlinků – provázanost mezi jednotlivými tématy přes klíčová slova.

Dlouho jsme nevěděli, jak systém funguje, a potají doufali, že se dají klíčová slova v textu nějak ručně definovat. Pravdou bylo, že hra sama vyhledává dle seznamu témat klíčová slova a provazuje je mezi sebou. Nastala tedy katastrofální situace, kdy jsme museli, dle anglického originálu, v každém textu označit, na která slova se váže, a pak na to samé místo dosadit český ekvivalent, a to nejlépe v prvním pádě (nebo alespoň se stejným základem), jinak zmiňované slovo hra prostě nenašla. Tím docházelo i k trapným chybám, kdy se hráč o daném tématu prostě vůbec nedozvěděl, protože se slovo neaktivovalo jako hyperlink, a pak třeba nedostal ani zadaný úkol. Hrůza. V tom byl hlavní problém překladu a kvůli této vlastnosti se tolik zdržel. V neposlední řadě to bylo množství textu, které bylo neskutečné.

## LETOS BY MĚL BÝT PŘEKLAD HOTOVÝ

**V čem bude překlad Oblivionu jiný?**
Bude to znít zvláštně, ale je mnohem jednodušší. Textů je mnohem méně. Omezuje se jen na jednotlivé věty, zřejmě kvůli namluvení, a za své vzály sáhodlouhé odstavce popisů a historie, které jsme znali z Morrowindu. Zůstaly jen některé knížky, takže i tak si snad přijdeme na své. Zcela odpadl systém hyperlinků. Mezi jednotlivými tématy se už nemůžete různě proklikávat a nenavazují jedno na druhé. To je, z hlediska techniky překladu, velká úleva. A v neposlední řadě jsou to texty skriptů (části kódu, přes které se ovládá chování postav, pohyb předmětů a některé reakce na hráčovu akci). Zde byl učiněn velký krok ke zjednodušení přímo v TES Editoru. Ještě si živě vzpomínám, jak jsem u Morrowindu procházel přímo kód skriptů, vyhledával v něm, kde se zobrazí nějaký text pro hráče, a přímo v kódu ho překládal. TES Editor pro Oblivion umí texty ze skriptů krásně exportovat i importovat, zkrátka nádhera.

**Bude hra v češtině zpětně kompatibilní s uloženými pozicemi v angličtině? A co pluginy?**
Podle prvních testů se zdá, že ano. Na rozdíl od Morrowindu si save v Oblivionu s sebou nenese žádné texty, takže je možno pokračovat v češtině i z rozehrané hry v angličtině. S pluginy je to horší. Není v našich silách překládat všechny pluginy. Jistě se dočkají lokalizace ty oficiální (do dnešního dne jich je tuším pět) a děláme si zálusk na případné datadisky, které dle mého názoru budou nejméně dva.

**Jak dlouho bude lokalizace trvat? Dočkáme se ještě letos?**
Tohle je vždy těžká otázka. Překlad je dílo amatérů, kteří mají svá zaměstnání, školy, rodiny a přítelkyně (popř. přítele, překládají s námi i dvě ženy…:-), takže je prostě nemůžete nutit do pevných termínů. Nicméně se vše snažím řídit v časových mezích a osobně si myslím, že překlad letos bude, možná i o trochu dříve. Ale jak jsem zmiňoval, stát se může ledacos.

**Přijímáte nové členy do překladatelského týmu?**
Když překlad začal, pracovalo na něm nějakých sedm lidí, převážně z okruhu mých známých. Po zveřejnění výzvy na našich domácích stránkách překladu se přihlásilo opravdu hodně lidí s nabídkou pomoci, takže jsme nábor nových překladatelů pozastavili. Situace se ještě jednou opakovala na začátku června, kdy řada překladatelů odpadla a bylo nutno „doplnit stavy". V současné době je již skoro vše přiděleno na překlad, takže nové překladatele nepřijímáme.

**Je překlad Oblivionu něčím specifický (kromě velikosti)? Hrozí potenciálně nějaké problémy?**
Po zkušenostech s Morrowindem jsme se od začátku soustředili hlavně na technické záležitosti překladu, abychom se nedostali do podobné situace. V současné době se zdá, že jsou všechny technické problémy vyřešené a komplikace by neměly nastat. Záměrně říkám neměly by, protože dokud nebudu mít v ruce funkční finální podobu překladu, může se stát cokoli. Mezi hlavní technické potíže, které jsme museli řešit, patřilo hlavně zobrazení diakritiky, export textů knih i s formátovacími znaky, nahrazování a editace textur a editace videa.

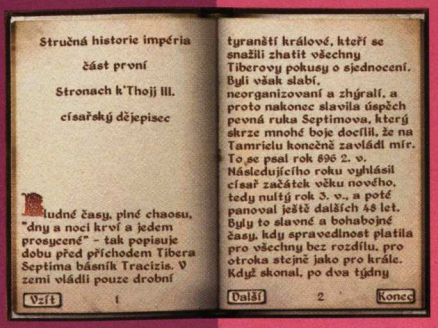
**Budete tedy překládat hru i s diakritikou?**
Ano. Byla to jedna z prvních věcí, kterou jsme řešili, a povedlo se nám již vyrobit lokalizovaný font.

## PROFIL OSOBNOSTI

V seriálu NAOSTRO dostali svůj prostor vývojáři, distributoři či překladatelé – vesměs klasická povolání herního průmyslu. Tentokrát jsme se však rozhodli dát vám možnost vyzpovídat člověka, pro něhož je participace v herní branži pouze koníčkem. David Hanáček je jedním z nejznámějších amatérských předkladatelů zejména díky značně problematickému překladu Morrowindu (který se potýkal se spoustou problémů a zpožděním). Přesto jej složitá situace neodradila a tentokrát sám sestavil tým nadšenců, kteří se pustili do lokalizace dalšího dílu série TES – Oblivionu.

K počítačovým hrám se David dostal už jako malý na základní škole, kde se mohl hrdě počítat mezi pár vyvolených majitelů ZX Spectra v dobách hluboké totality. Záliba v počítačových hrách mu vydržela (přes různé změny hardware ze Spectra 128K až po PC) dodnes. Navzdory svému vysokoškolskému vzdělání (stavební fakulta) pracuje jako konzultant v IT firmě.

Na lokalizace her narazil díky Adamovi Rambouskovi a jeho překladu Baldur's Gate 2. Tenkrát si říkal, že mu sice hraní her v angličtině nevadí, ale daleko více si je užije v češtině, tak proč čekat na ostatní, když může pomoci. Mezi další překlady patří projekt Pool of Radiance pod vedením Richarda Kordíka a v týmu Aleše Gardavského překlad Morrowindu. Aleš ho také přivedl na myšlenku zorganizovat překlad dalšího giganta – pokračování série Elder Scrolls s podtitulem Oblivion.




**V jakém stavu se momentálně překlad nachází? Co ještě zbývá udělat?**
Momentální stav (konec června) je takový, že jsou více méně rozeslány všechny texty na překlad (a to včetně knih). Máme hotovy titulky k intru a outru a překreslené textury, které se ve hře vyskytují. Zbývá tedy dokončit zdánlivě málo – korektury a betatest. Jak to bude náročné časově, ještě uvidíme.

**Kolik osob na Oblivionu pracuje?**
Momentálně a aktivně kolem třiceti, ale pokud budeme počítat všechny, kteří se na překladu podíleli byť jen jednou přeloženou větou, dostaneme se na číslo mnohem vyšší, něco kolem sedmdesáti lidí.

## NĚKTEŘÍ PŘEKLÁDAJÍ A PAK PŘESTANOU REAGOVAT

**Jak se dívá na vaši aktivitu oficiální český distributor hry?**
Abych pravdu řekl, tak vlastně nevím. Nemáme od něj žádné reakce a ani my jsme ho nijak nekontaktovali. Čeština je „jen" jeden z dalších uživatelských módů. Jasně, objevili se jistí zájemci o sponzorování překladu, ale jak všechno dopadne, je zatím otevřená záležitost.

**Máte na překlad coby zaměstnanec čas? Jak často se mu věnujete?**
Tohle je zajímavá otázka. Šel jsem s tím do toho, že si čas prostě budu muset udělat, protože těžko budu překladatelům vysvětlovat, že si na ně čas neudělám, neporadím, případně nezašlu další texty. Komunikuji se všemi po icq, mailu nebo v diskusním fóru a pravdou zůstává, že to zabere mnohem více času, než jsem si ze začátku dovedl představit. Ale je to dáno hlavně tím, že na překladu pracuje tolik lidí. Nedá se asi přesně říct, kolik času denně věnuji překladu, ale pár hodin to bude. Baví mě to, takže s tím nemám žádný problém, alespoň prozatím.

**Překládáte i vy osobně, nebo jen řídíte práci celého týmu?**
Ano, snažím se i překládat. Spíš jde o texty, které nemají tolik souvislostí, jako jsou herní nastavení, tvorba ekvivalentů nebo texty uvnitř programových skriptů, ale sem tam něco přeložím. Z větší části se ovšem věnuji organizaci překladu a případné konzultační činnosti pro ostatní překladatele.

**Co nejvíce komplikuje život organizátorům „amatérských" překladů? Zkouškové a vysvědčení?**
Obecně nejvíce komplikuje život organizátorům nedostatek času, ať už jich samotných a nebo členů týmu. S tím se ale dá počítat. Co je ovšem horší, je nespolehlivost některých překladatelů. Máte možnost buď překládat s vyzkoušenými pár lidmi s tím, že to bude trvat věčnost, nebo vzít další překladatele, a to je vždy sázka do loterie. Ne každý dokáže, byť má i dobrou víru pomoci, předem odhadnout své možnosti. To se dá pochopit, ale pak to musí říct. Nejhorší jsou lidé, kteří mají měsíce u sebe rozdělaný text, tváří se, že překládají, a pak, když dojde na lámání chleba, přestanou reagovat. Nestává se to již tak často, protože začínající překladatele prověřuji zkušebními texty, ale stává se to. Pak se prostě zdrží překlad částí, které měly být již dávno hotovy, a brzdí to nezřídka celý tým. Přitom říci, že na něco nemám čas ani náladu, není nic špatného, děláme to přeci všichni dobrovolně a jako zábavu.

**Vydrží překladatelé u jedné hry do konce, nebo se setkáváte s velkou fluktuací lidí?**
Jak kdo. Je to opravdu různé. Samozřejmě je více těch, kteří se přihlásí, nepřeloží nic a nebo malý zlomek zjistí, jaká je to práce, a sami další účast odřeknou (v lepším případě) a nebo prostě přestanou reagovat (případ horší). Ale jsou i tací, kteří jsou s překladem od začátku, a musím říct, že někteří z nich jsou opravdu vynikající překladatelé a velmi pracovití lidé a bez nich by něco takového prostě vůbec nevzniklo.

**Stává se i dnes, že se k překládání hlásí lidé, kteří na něj nemají schopnosti? Co musí umět člověk, který chce alespoň „amatérsky" překládat?**
Ano, stává. Tak úplně je nezatracuji, jde totiž o lidi, kteří mají chuť pomoci a chtějí pro překlad udělat alespoň něco. Proto si jich také vážím. Jasně, po zkušebním překladu hned zjistím, že to není úplně ono, a většinou se na tom shodneme, ale mám i případy překladatelů, kteří se s tím prostě snaží poprat a hodně věcí se mnou konzultují. Nejdříve jsem si říkal, že tohle nemá cenu a akorát mě to zdržuje, ale nakonec jsem usoudil, že právě tohle je nejlepší způsob, jak si z překladu něco odnést a něco se naučit.

Člověk, který chce amatérsky překládat, nemusí umět perfektně anglicky, ale je důležité, aby z psaného textu pochopil smysl, třeba si i nějaká slovíčka dohledal a pak byl schopen to přeložit tak, aby to znělo hezky česky. Doslovný překlad může textům v takovéhle hře ublížit. Nemalé nároky jsou tedy kladeny i na češtinu. Dobrá je také znalost herního světa. Hlavně u takhle rozvětvených her, jakou je třeba Oblivion, kde vše souvisí se vším a má nějaký historický základ v herním světě. Sami jsme kolikrát šokováni, do jakých detailů až hra jde.

**Jaká je podle vás budoucnost amatérských překladů? Mají význam v době, kdy se čím dál častěji setkáváme s oficiálními překlady?**
Myslím, že význam mají a pořád mít budou, hlavně u dvou typů her. Jedním je třeba Oblivion, kde je herního textu tolik, že žádná společnost nemá šanci zaplatit oficiální lokalizaci v prostředí českého trhu, a druhého typu her se zase na českém trhu prodá tak málo, že se oficiální lokalizace nevyplatí. V tuto chvíli nastupují na scénu amatérští překladatelé a buďme jim za to vděční.

**Je kvalita současných amatérských překladů dostatečná? Má vzestupnou tendenci?**
Úroveň amatérských překladů se nedá globálně hodnotit. Nicméně mám pocit, že se čím dál tím častěji objevují amatérské překlady, za které by se nemuseli stydět ani profesionálové. Příkladem budiž ságy Knights Of The Old Republic, Gothic anebo Neverwinter Nights. Samozřejmě se najdou i vyloženě špatné, skoro až „translátorové" češtiny, ale už to není tak častým jevem.

**Dohrál jste vy osobně Oblivion? Za jakou postavu?**
Ano, dohrál. Snažil jsem se souběžně s překladem hodně hrát, abych znal jednotlivé herní situace a dokázal říct, kde se která věta nachází a jak by asi měla být přeložena. Je to poměrně důležité. Hrál jsem ho ale samozřejmě nejen proto. Jsem fanda RPG a Oblivion je jedním slovem neskutečný. Většinu RPG se snažím hrát za magicky aktivní charaktery, asi si tím vynahrazuji nějaký mindrák z reálného světa, kde mi ta magie nějak chybí.:-) Pokud to někdo chce vědět ještě přesněji, udělal jsem si Custom Class kouzelníka.

**Kde se vzala vaše přezdívka „IN"?**
Alespoň nějaké tajemství si nechám pro sebe…:-)

## LUCKA KOLOCOVÁ,
Prodejce her

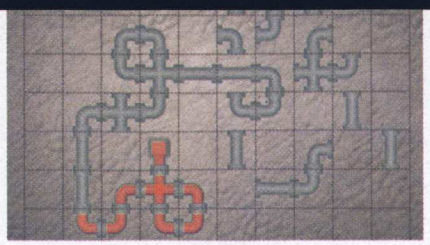
Navzdory rozsáhlým americkým výzkumům a optimistickým předpovědím, že brzy bude na světě stejně hráčů jako hráček, je minimálně u nás rovnováha jednoznačně vychýlena na stranu mužského plémě. Ostatně, převaha testosteronu v této rubrice je jasným důkazem. Proto jsme tentokrát hledali a také našli zástupkyni něžnějšího pohlaví, které má více než silný vztah ke hrám. A nejen to – i Lucka Kolocová (alias Anck-Su-Namun) je součástí mašinérie herního průmyslu – hry totiž také prodává.

Lucka se narodila 11. 6. 1981 v Brně. Vystudovala školu jako kosmetička, ale hned po škole jí bylo jasné, že to není práce pro ni. Tíhla k počítačovým hrám a celkově měla spíš zájmy jako její kamarádi… auta, zbraně, hry, akční filmy atd. První hry, ke kterým přičichla, byly Prince of Persia, Wolfenstein 3D. Následoval Duke Nukem 3D, Mortal Kombat a Tomb Raider (posledně jmenovaným sériím je věrná dodnes). O mnoho let později začala chodit nakupovat do brněnské pobočky JRC a když se dozvěděla, že hledají dalšího prodejce, zkusila své štěstí a uspěla. V září už bude pracovat v herním obchodě pátým rokem a dle jejích slov je to práce, kterou stále zbožňuje.

K hraní má hodně kladný vztah, doma má PS2 i PC. Nejraději hraje akční hry a strategie. Její vášeň se podepsala i na těle, a to tak, že si na sebe nechala vytetovat dva znaky ze série Legacy of Kain (znak klanu Turelimů a samotného Kaina). Mezi její nejoblíbenější herní postavy ale patří Lara Croft a BloodRayne, což je patrné i z fotografie.

# Freehry 0 Kč

freehry.doupe.cz



## 1.

### MIND ARMS

Mind Arms je tradiční japonskou bojovkou se vším všudy. Po vstupu do zmatené hlavní nabídky v japonštině budete nejspíš nuceni horlivě mačkat jedno z trojice aktivních tlačítek (Y, X, C), aby se hra konečně rozjela. Jestliže holdujete jazyku země vycházejícího slunce, můžete si nastavit některé nepodstatné drobnosti. Důležitá je však akce. Jeden úder rukou, dva různé údery nohou. To jsou možnosti vaší postavičky. Zběsilým mačkáním tlačítek dosáhnete i nejrůznějších komb, která zaručeně položí jednoho z hromady nepřátel na lopatky. Poté přijde další, další a další. Nutno dodat, že Mind Arms je vydařenou záležitostí nejen po stránce hratelnosti, ale i graficky. Oku lahodící efekty se zkrátka nedají zapřít.

Hodnocení :- **8,0**

**ID :-** 114245
**Žánr :-** Akce
**Výrobce :-** Seikyou
**Velikost :-** 5,76 MB

## 2.

### PIPE PLUS

Předělávka stařičké Pipemanie na sebe obléká nový kabátek a přináší inovace, které požitek z logického uvažování ještě více umocní. Princip hry je jednoduchý. V určitém časovém limitu musíte vybudovat na sebe navazující potrubí, jež by mělo být co nejdelší. Pokud si chcete bodově ještě více šplhnout, není od věci dráhu vařící vody pomocí potrubí křížit. Výsledek se pak neščítá, nýbrž násobí. A jaký je v tom háček? Kromě zmiňovaného časového limitu vás limituje počet a tvar kusů trubek. Nemůžete si tak postavit „potrubí snů", ale síť z takových dílků, jaké máte momentálně po ruce.

Hodnocení :- **7,0**

**ID :-** 114241
**Žánr :-** Logické
**Výrobce :-** 2nd Life
**Velikost :-** 0,58 MB

## 3.

### JOGOS OLIMPICOS NADO LIVRE

K létu neodmyslitelně patří sport a voda. Což takhle zkřížit zmíněná dvě slova v jedno? V takovém případě vznikne závodní plavání, které je zmíněno i v rodném listu hry Jogos Olimpicos Nado Livre. Nabízí závody na 50, 100 a 200 metrů, a staví před vás náročnou výzvu (hra je dost obtížná). Po odstartování se směrovým tlačítkem vrhnete spolu s ostatními do vody a už jedete. Levá, pravá, levá, pravá. Nevyhrává ten, kdo střídavě mačká směrová tlačítka co nejrychleji. Tajemství úspěchu se naopak skrývá v koordinaci pohybu. Jakmile se levý ukazatel naplní červeně, stisknete levé tlačítko, a naopak. Chce to usilovný trénink, ovšem zlatá medaile za snažení stojí.

Hodnocení :- **7,6**

**ID :-** 113073
**Žánr :-** Sport
**Výrobce :-** Silvios Martins
**Velikost :-** 0,96 MB

DVD **Hry najdete na** DVD 7-8/06

**Tomáš Vrána,** stálý spolupracovník Doupěte
Doufá v klidné léto

# K19

Vývojářský tým Leeter Games pracuje na zajímavé FPS akci K19. Coby člen protiteroristické jednotky žijete plnohodnotný život se svou přítelkyní. Vzhledem k tomu, že se jedná o dceru významného hlavouna, který není ve světě příliš oblíben, ocitá se ve velikém nebezpečí. To se transformuje do kulky v její hlavě. Celý svět se vám zhroutí a jediným záchytným pilířem jsou kolegové z jednotky. Jenomže o pár dnů později přijdou při akci všichni o život. Kromě vás samozřejmě. Pohár trpělivosti tím přetekl, z teroristů musíte udělat sekanou.

Soudě dle betaverze vypadá hra jako taková velice slibně. Trojrozměrná grafika sice nepůsobí nejlépe, ale na poměry freeware titulů plně postačí. Již nyní je k dispozici pět různých zbraní, přičemž v konečné fázi jich má být dohromady sedm.

Většina exteriérů má svou reálnou předlohu, neboť se K19 bude odehrávat jak u nás, tak na Slovensku. Slíbený je i originální dabing, příběhové animace nebo například původní, vlastní soundtrack. Přesnější datum vydání není známo, jisté však je, že se K19 dočkáme ještě letos.

# HERNÍ SERVIS

## Co nového na síti?

Patříte mezi fandy MMORPG a rádi zkoušíte vše nové? Pak se přihlaste do betatestu zajímavě vypadající hry Gods & Heroes (**www.godsandheroes.com**) → Svými názory a připomínkami se můžete podílet na finální podobě RPG Dark Messiah of Might & Magic (**www.mightandmagicgame.com**) → Jaké byly nejzajímavější prezentace na letošní E3? To vám prozradí stránka jménem Game Critics Awards (**www.gamecriticsawards.com**) → Připravovaná česká strategie UFO: Afterlight od Altar Games se dočkala nové domovské stránky na adrese **www.ufo-afterlight.com** → Server GameDev.net spustil další ročník soutěže Four Elements. Letos se mezi „elementy", na jejichž motivy má vzniknout hra, objevila Ekonomika, Evropa, Emblém a Emoce. Máte-li blízko k vývoji her, rozhodně se zapojte. Více informací na **www.gamedev.net/community/contest/4e5/** → Jaké jsou nejlepší nezávislé hry předminulého měsíce? Na to vám odpoví server Game Tunnel ve svém článku na **www.gametunnel.com/articles.php?id=477**

## Fanstránka měsíce

Základna fanoušků hry World of Warcraft je i v naší zemi více než početná, což ostatně dokazuje počet specializovaných fanouškovských webů. Jedním z nich je i stránka Beliara a WOcase **wow.mih-team.com**, která nabízí vůbec největší archiv videí a addonů pro nejpopulárnější online hru u nás. Kromě toho zde najdete vyčerpávající informace o světě WoW, popis jednotlivých ras, dozvíte se více o zkratkách a pojmech i spoustu dalších věcí. Zajímavou a fajnšmekrovskou záležitostí jsou tématické povídky a komiksy.

## Hráči mezi námi

U her se baví více lidí, než se na první pohled může zdát. Smyslem rubriky Hráči mezi námi je v krátkosti představit náhodně vytipované české hráče. Nedivte se proto, když se zde objeví váš věčně mrzutý soused odnaproti nebo ta pěkná dlouhonohá blondýnka z autobusu.

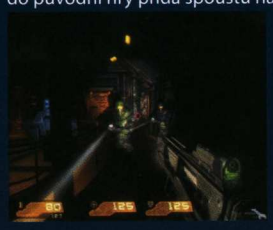
**Jméno a nick:** Jarmila Klemšová (Milla)
**Povolání:** V současnosti nezaměstnaná
**Věk:** 23
**Na čem hraji:** Pentium 4 2,8 GHz, 1 GB RAM, GeForce 5600 FX
**Od kdy hraji:** Myslím od 18 (nebo 19? Co já vím…)
**Jak často hraji:** Každý den několik hodin
**Co hraji:** Hlavně MMORPG, čas od času America's Army Online
**U čeho jsem naposledy strávila nejvíce času:** Lineage 2 a Guild Wars

DVD **Všechny soubory najdete na** Doupě DVD 7-8/06!

## Rozšířený zážitek

**Chase the Chicken**
Někdy přijde modifikace, ze které jsme všichni paf. Tento měsíc je to případ „trhlosti" s názvem Chase the Chicken, což je singleplayerová modifikace pro řežbu Unreal Tournament 2004. Ve hře se vžijete do role malého kuřete, které unikne kuchaři rovnou z podnosu a musí utíkat, aby přežilo. Je to rychlé, je to bláznivé a překvapivě i zábavné. To ostatně poznáte sami, pokud si Chase the Chicken vyzkoušíte.

**GTX**
Byť měl Doom 3 v době svého vydání doslova nadpozemskou grafiku, dnes už platí poněkud jiná měřítka. Pokud byste ze hry ale rádi ještě po grafické stránce vytáhli více, neměli byste si nechat ujít modifikaci nazvanou GTX. Ta vám do původní hry přidá spoustu nádherných efektů a vychytávek, s nimiž vypadá ještě lépe. Dojde například na bloom shadery, parallaxní mapping, realmetalex, vlastní stínování, odlesky zbraní, zdí či třeba podlah.



**Half-Life 2: Capture the Flag**
Možná tuto modifikaci již máte, možná ještě ne. Capture the Flag pro Half-Life 2 je doslova povinností pro každého fanouška této akční hry s Gordonem Freemanem v hlavní roli. Kromě samotného multiplayerového módu je součástí archivu i režim Domination. Modifikace dále přináší několik zbrusu nových zbraní, pár map, pět powerupů, vylepšenou SourceTV a spoustu dalších věcí.

## Trailer měsíce

Francouzi byli vždy „tak trochu divní". Důkazem mohou být hry od dnes již neexistujícího Cryo Interactive. Na jejich odkaz, přesněji řečeno na oblíbenou sérii Atlantis, již brzy naváže firma Nobilis, která dlouhou dobu v tajnosti vyvíjela v pořadí pátý díl této série. Světlo světa spatřil první trailer, jenž slibuje mnohé.

1. **Seznamte se, Howard Brooks**
2. **Spolu s ním zavítáte na palubu vzducholodi Hindenburg**
3. **A navštívíte spoustu jiných světových koutů**
4. **Potrápíte si mozek**
5. **A budete podléhat svodům krásných dam**

## OPRAVUJEME

Máte problémy s vaší oblíbenou hrou? Něco se vám na ní nezdá nebo si s něčím nevíte rady? Pak právě pro vás je náš opravárenský koutek, v němž se společně podíváme na možná řešení nejzásadnějších problémů.

Ačkoliv je **Oblivion** hrou téměř dokonalou, ani on není bez chyb. Poslední patch v 1.1.511 opět opravuje problémy s kolizemi ve Fort Wooden Hand a několik dalších detailů → Už jste propadli kouzlu **Heroes of Might & Magic V**? Jestliže vás hra zlobí v multiplayeru přes internet, určitě nesmíte minout český patch v 1.1. → Nesmlouvaví **Desperados 2** o sobě dávají znovu vědět! Tentokrát prostřednictvím opravy 1.01, díky níž dojde ke zlepšení plánování rychlých akcí, procházení skrze dveře v pohledu třetí osoby a pár dalších věcí → Ani holohlavý zabiják není bez chyby – pro zlepšení výkonu u **Hitman: Blood Money** a rychlejší běh na SLI kartách je doporučena aplikace patche v1.1 → Vyvinutá archeoložka Lara Croft z **Tomb Raider Legend** se také dočkala menšího faceliftu ve formě opravy v1.2. Ta zlepší rychlost hry, problémy na některých grafických kartách a několik dalších drobností

**Michal Ader**, vedoucí sekce CD/DVD
Ten, co nerozumí ničemu, ale stejně tu pracuje

# PROGAMING

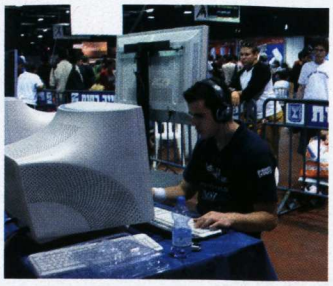
**Michal Ader**, vedoucí sekce CD/DVD
Ten, co nerozumí ničemu, ale stejně tu pracuje

## ESWC 2006

Jedna z největších progamingových událostí roku je za námi. Od 30. června do 2. července se v Paříži uskutečnil další ročník prestižní akce jménem Electronic Sports World Cup.

Electronic Sports World Cup (ESWC) se již tradičně řadí k nejsledovanějším událostem na progamingové scéně. Za léta konání se tato akce může směle postavit po bok největších turnajů v čele s herním olympiádou World Cyber Games. Letošní ESWC bylo v mnoha ohledech unikátní. Předně, nikoho nepotěšily informace o neúčasti našich zástupců na tomto turnaji, jelikož o pořádání národní kvalifikace neměla oproti minulým rokům žádná z českých firem zájem. Mezi soutěžními hrami se zcela nově objevil závodní titul Trackmania Nations, který byl šířen mezi hráči zdarma. Hráči z 53 zemí se na pěti různých pódiích postupně poprali o ceny v hodnotě 10 000 000 Kč ve hrách Counter-Strike 1.6, Quake 4, Warcraft 3, již zmíněné Trackmania Nations, Gran Turismo 4 a Pro Evolution Soccer 5. Divácky velmi atraktivní byly především samostatné turnaje dívčích klanů v CS 1.6. Bližší informace o turnaji a konečné výsledky vám přineseme v příštím čísle.

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP



## CO SE DĚJE?

### NEJLEPŠÍ HRÁČI FPS

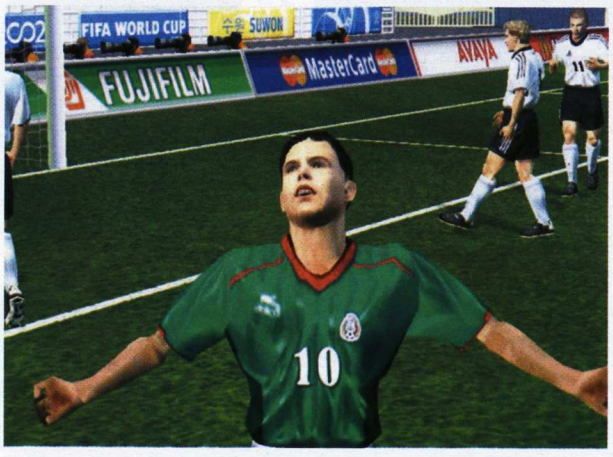
Zajímá vás, kdo je nejlepší na světě v e-střílečkách? Odpověď vám poskytne žebříček serveru GGL.com, který pravidelně zveřejňuje statistiky nejlepších hráčů světa. Spolu s červnovou edicí stovky nejlepších hráčů FPS her se na světlo světa dostaly i statistiky o nejlepších hráčích Quake 4. Zatímco nejlepším hráčem vůbec je známý Američan s nickem Fatal1ty, čtvrtému Quake vévodí Rus mouz.Cooler. Jediným českým zástupcem, který se v hodnocení objevil, byl Kryštof Černý alias Krysa na 36. pozici v Q4.

### TEAM3D ROZŠIŘUJE

Americký Team3D je znám především coby výborný klan Counter-Striku. Jelikož doba přeje multiklanům, rozhodlo se vedení týmu rozšířit své řady o Warcraft 3 sekci. První posilou nově vznikajícího kádru je Dennis „Shortround" Chan, který původně působil v německých mousesports. Pod jejich vlajkou se mu podařilo dosáhnout mnoha úspěchů, z nichž nejvýznamnější je zřejmě stříbrná medaile z loňského World Cyber Games.

### MISTROVSTVÍ ČR VE HŘE FIFA WORLD CUP GERMANY 2006

Pokud jste si nestihli zajistit lístky na fotbalový šampionát do Německa, nemuseli jste zoufat. Na mistrovství světa ve fotbale jste se mohli přenést alespoň virtuálně prostřednictvím českého turnaje ve hře FIFA World Cup 2006, který byl určen především pro žáky základních a středních škol. Od poloviny května probíhaly registrace a v červnu potom kvalifikace na grand finále, které proběhlo 20. června v Praze. Studenti a žáci se virtuálně poprali o ceny v hodnotě 100 000 Kč.




## LIGOVÝ SERVIS

### AMD CS LIGA ZNÁ VÍTĚZE

Dlouhodobý seriál turnajů a zápasů známý pod názvem AMD Counter-Strike liga 1/06 byl úspěšně završen. Po takřka ročních bojích se na vítěznou bednu prostřílely týmy SkyRiders (1. místo a 30 000 Kč), defeaters (2. místo a 15 000 Kč) a Black Trains (3. místo a 5000 Kč). Za zmínku stojí i skutečnost, že SkyRiders se podařilo obhájit vítězství z minulého ročníku. Další sezóna by podle organizátorů měla začít pravděpodobně v září.

### TI NEJLEPŠÍ Z NEJLEPŠÍCH

Na začátku června proběhla unikátní akce jménem Czech Multiclan Derby, v jejímž rámci proti sobě stanuly nejlepší české multiklany, konkrétně nEophyte a NecroRaisers. Cílem bylo samozřejmě zjistit, který z nich je lepší. Soutěžními hrami byly FIFA 2006, Quake 4, Wacraft 3, Warcraft 3: DotA, Counter-Strike 1.6, Counter-Strike: Source, Call of Duty a Call of Duty 2. Za každé vítězství se danému týmu připočítal jeden bod. Ptáte se, kdo nakonec zvítězil? Nikdo – finální výsledek byl 4:4.

### MEZIHERNOVÝ LOGITECH.VC TURNAJ 3/06

I když se může zdát, že Vietcong má období největší slávy za sebou, není tomu tak. Důkazem budiž další z řady mezihernových turnajů v této hře, který proběhl na začátku minulého měsíce. Celkem se na něj sešlo úctyhodných 14 klanů se 70 hráči. Na prvním místě po lítých bojích skončili favorizovaní We Were Immortal (2 500 Kč + 25 hodin v herně), kteří ve finále porazili NecroRaisers.vc (5× reproduktory Logitech nebo 50 hodin v herně). Třetí skončili Snap Dawn (5× klávesnice nebo 25 hodin v herně).

## ŠIFRA MISTRA LEONARDA – ZÁHADA KRYSTALŮ

Robert Langdon a Sophie Neveu, hlavní představitelé filmu Šifra mistra Leonarda, na vás sice vykouknou v každém kole této hry, odhalit záhadu Rosslynské kaple a tajemství krystalů však bude jen na vás. Čekají vás desítky bludišť, v nichž si zavzpomínáte na školní hodiny fyziky a zákony lomu světla při dopadu na zrcadla. Vaším úkolem je totiž v každém kole nasměrovat světelné paprsky tak, aby prošly všemi krystaly v bludišti. Kvůli spletitému terénu budete muset postavit a natočit na správné místo jedno- či oboustranná zrcadla, vyhýbat se nastraženým bombám a ještě k tomu se vejít do předem stanoveného počtu tahů, což je ještě horší než časový limit. Aby toho nebylo málo, ve vyšších levelech vás čeká hned několik barev světelných paprsků i krystalů. Hratelnost je velmi nenáročná, potřebujete ovládat pouze kurzorovou klávesu kvůli otáčení či pohybování zrcadly. Grafika patří k dobrému průměru, stejně jako zvuky provázející většinu herních činností.

Hodnocení :· **7,1**

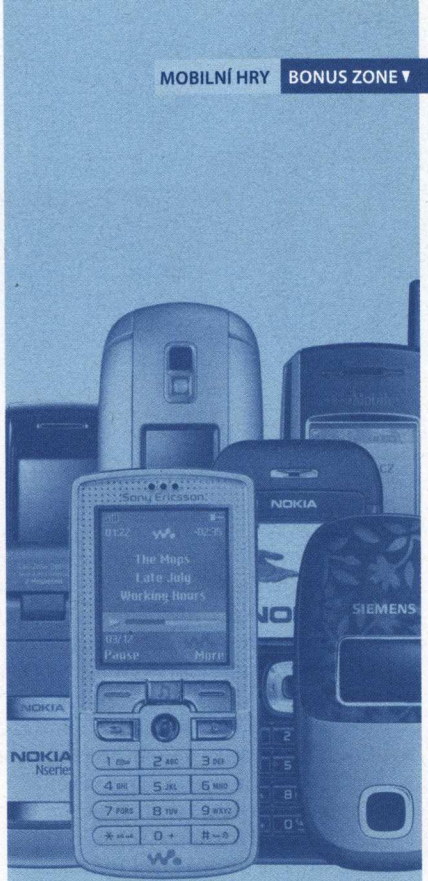
**Žánr** :· Logická
**Platforma** :· Java MIDP 2.0
**Výrobce** :· Blaze, www.blaze.com
**Cena** :· 59 Kč
**Zdroj** :· T-Mobile, www.t-zones.cz
**Lokalizace** :· Titulky

## AGE OF EMPIRES 2: MOBILE

Počítačové hráče uchvátil třetí díl, majitelé mobilů si přibližně od stejné doby mohou vychutnat jeho „předchůdce". Řeč je o kultovní realtime strategii Age of Empires. V mobilní hře musíte stejně jako na počítači dovést svoji civilizaci k ekonomickému i vojenskému vítězství, čehož dosáhnete jen pečlivým plánováním vývoje civilizace a vedením bitev, na které se můžete částečně připravit v tréninku. Hra probíhá napříč čtyřmi historickými epochami, v nichž lze využívat třináct druhů budov a sedm druhů jednotek. Najdete tu třeba vesničany stavějící budovy (oproti PC verzi automaticky) a těžící suroviny nutné pro váš rozvoj, stejně jako vojáky s různou rychlostí i silou (od pěšáků po obrněné jezdce). Grafika zachovala stejné objekty jako počítačová verze, mapky jsou ale občas až zbytečně prázdné. Herní princip, ovládání i možnosti vývoje zajistí zábavu na dlouhé hodiny, kromě rozsáhlých standardních kampaní si můžete další mapy nechat vygenerovat zcela náhodně.

Hodnocení :· **7,5**

**Žánr** :· Strategie
**Platforma** :· Java MIDP 2.0
**Výrobce** :· In-Fusio, www.in-fusio.com
**Cena** :· 90 Kč
**Zdroj** :· M-Game, www.m-game.cz
**Lokalizace** :· Není




# Mobilní hry

## SPELLBOYS

HandyGames svou novinkou vzdává hold pohádkovému motivu a zároveň útočí na post nejlepší logické hry letošního roku. Povedlo se jí najít originální herní motiv i děj, kterým vás provedou dva mladí kouzelníci Hokus a Pokus (díky Eurotelu za tradiční skvělou lokalizaci do češtiny!), studující na škole magii – odtud název Spellboys (Kouzelní kluci). Vy budete hrát za Hokuse.

Herní systém je založen na logickém principu – váš kouzelnický učeň pobíhá po plošině v horní části displeje, odkud shazuje dolů jednobarevné kuličky. Ty musí skládat tak, aby byly vždy posazeny tři stejné vedle sebe ve vodorovném směru. Jakmile je takto umístíte, koule z herní plochy zmizí. Najednou může zmizet i daleko víc koulí, pokud v okamžiku spojení trojčlenné vodorovné řady s ní sousedí i jiné koule stejného typu v horizontálním i vertikálním směru. Cílem každého kola je uspořádat dané tvary a barvy koulí do jedné vodorovné nebo svislé řady, přičemž požadované složení skrývá pergamen, který dostanete přidělen vždy na začátku kola. Za každou úspěšně spojenou řadu minimálně tří koulí se v pergamenu odhalí jeden z dílčích symbolů a jakmile odhalíte všechny, které máte spojit do řady, a povede se vám je poskládat, postupujete do dalšího kola. Posloupnost z pergamenu musíte složit dřív, než se vám v libovolné řadě nashromáždí tolik kuliček, že se dotknou lávky, po které běhá Hokus – v tom okamžiku hra končí a musíte hrát znovu od začátku.

Mluvíme sice o koulích, ale shazovat budete postupně i další objekty různých geometrických tvarů, takže jejich skládání se stane stále těžším. Tělesa ke shazování jsou umístěna ve dvou řadách nad hlavou Hokuse pobíhajícího po horní lávce a vždy, když jednu z libovolného místa odeberete, posune se řada dolů.

Jak budete ve hře postupovat dál, bude se Hokus učit nová kouzla, která představují bonusové koule. Díky nim můžete třeba najednou odstranit celou vodorovnou nebo svislou řadu, zpomalit pohyb Hokuse, zdvojnásobit bodování, přeměnit koule na stejný typ a provádět řadu dalších činností. Protikladem se stane Pokus, který se při studiích uchýlí k temné magii a bude vám do herního pole umisťovat negativní kouzla – prakticky na každé pozitivní kouzlo má „zlé" protikouzlo.

Grafika hry patří k nadprůměru současných logických titulů: originální prostředí, kvalitní detaily i barvy, plynulé pohyby. Hrát můžete ve dvou stupních obtížnosti, hodilo by se ale i nastavení rychlosti pohybu Hokuse nebo rovnou jeho ovládání – Hokus totiž běhá ze strany na stranu vždy stejnou rychlostí, směr pohybu ani rychlost tedy nemůžete ovlivnit, což je jediným záporem této hry. Na dobré úrovni jsou i zvuky a doba hraní se může vyšplhat až k desítkám hodin.

Hodnocení :· **8,0**

**Žánr** :· Logická
**Platforma** :· Java MIDP 2.0
**Výrobce** :· HandyGames, www.handygames.com
**Cena** :· 57 Kč
**Zdroj** :· Eurotel, games.eurotel.cz
**Lokalizace** :· Titulky

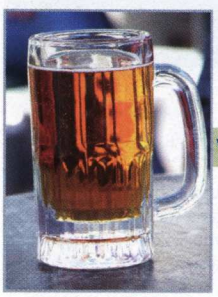
**Ivan Lukáš**, redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

# Letní Hráčův rádce

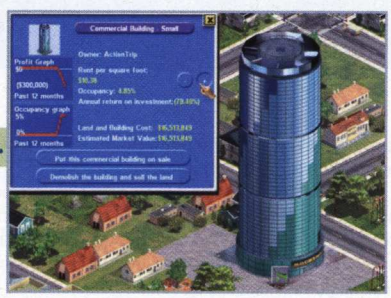
## Jak strávit prázdniny?

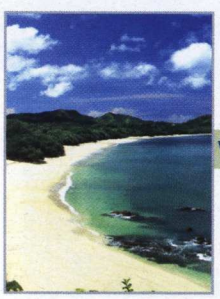
Plánování letní dovolené lidi často zaměstnává už v lednu. Hráči mají naštěstí situaci o poznání jednodušší – na tvorbu svého programu potřebují několikahodinové rozmítání a následně spolehlivý obchod, kde všechny pečlivě vybrané ingredience seženou. Bohužel tlak společnosti, známých, přátel či rodiny bývá často neúprosný, nezasvěcená veřejnost zkrátka nechápe kouzlo prázdnin strávených v Oblivionu nebo v San Andreas.

Proto navrhujeme kompromis. V rámci zachování sociálních vazeb zvolte na letní dovolenou hry simulující podobné činnosti, jimž se většina smrtelníků věnuje v reálu. Rodičům nebudete lhát, když zamumláte něco o pláži a skončíte u Children of The Nile. Ve speciálním Hráčově rádci jsme pro vás nachystali tituly, u nichž se dobře pobavíte a po návratu se budete mít s kolegy či kamarády stále o čem bavit. A věřte, že v Bolívii určitě nikdo z nich nebyl!

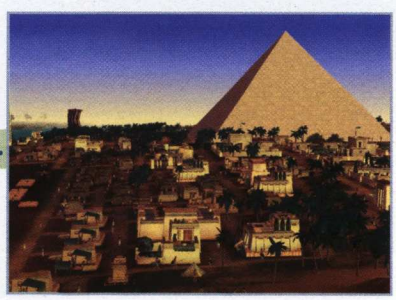


VS.





VS.



### ALKOHOLOVÉ OPOJENÍ VS. CAPITALISM 2

Spotřeba alkoholu v létě roste. Ať už oslavujete konec školního roku, narozeniny kamaráda, poslední den na svobodě, nebo jen skutečnost, že je zrovna pátek, nechceme vás od toho v žádném případě odrazovat. Daleko mazanější je však závislosti na ethanolu využít a vydělávat na něm! Začít můžete třeba ovládnutím trhu s nápoji ve strategii Capitalism 2.

**V čem je Capitalism 2 lepší?**

- Neožerete se (sporný bod) a nebudete mít kocovinu (rozhodně plus)
- Pochopíte základní zákonitosti výroby a distribuce zboží
- Pokud přežijete úvodní seznamovací pětihodinku, dostane se vám neobyčejně propracované ekonomické strategie
- Zjistíte, jak funguje burza, proč se hodnota akcií chová tak divně a proč je důležitá logistika
- Až získáte živnostenský list, budete si vše moct ověřit v praxi

**Žánr** :• Komplexní ekonomická strategie
**Vydavatel** :• Ubisoft
**Rok vydání** :• 2002
**Platforma** :• PC
**Cena** :• 699 Kč

### VÁLENÍ SE NA PLÁŽI VS. CHILDREN OF THE NILE

Lehátko, krém s faktorem 50, baterie repelentních přípravků a na stole oblíbené pitivo s ledem. Jakkoliv je představa o dovolené strávené výhradně na pláži lákavá, poflakování nemůžeme čtenářům Doupěte doporučit. Kdyby se tak choval každý (třeba starověcí Egypťané), dodnes bychom honili mamuty. Práce šlechtí a stavět pyramidy v Chlidren of The Nile je mnohem záslužnější. Navíc na písku zůstanete.

**V čem je Children of The Nile lepší?**

- Nespálíte se, nebudete muset poslouchat předpověď počasí a odhánět komáry
- Budete řídit výstavbu starověkých egyptských metropolí
- Nebudete se muset v komunálních volbách ucházet o znovuzvolení
- Nepřímo ovlivníte životní osudy tisíce jejich obyvatel
- Pokud budete úspěšní, dostanete se i k výstavbě monstrózních pyramid

**Žánr** :• Budovatelská strategie
**Vydavatel** :• CD Projekt
**Rok vydání** :• 2005
**Platforma** :• PC
**Cena** :• 899 Kč

## SNĚNÍ VS. PSYCHONAUTS

Ležet a jen tak si snít je krásné, ovšem zároveň také matoucí. Může se vám zdát, že jste vyhráli milion (v dnešní době raději deset, ať to za něco stojí), a pak se do růžova probudíte a zjistíte, že si s vámi jen zahrávalo vaše podvědomí. Proto místo vyklizení prostoru této podvratné mozkové činnosti raději vsaďte na jistotu a ďábelskou plošinovku Psychonauts, v níž budete procházet mozky a představami jiných!

**V čem jsou Psychonauts lepší?**

- Jde o jednu z nejoriginálnějších plošinovek posledních let
- Mise, tvořené procházkami v myslích nejrůznějších postav, hýří desítkami nápadů
- Světy jsou v konečném důsledku bizarnější než většina vašich snů
- Psychonauts jsou prošpikováni humorem a vtipnými průpovídkami, což se o snech většinou říct nedá
- Máte možnost vybrat si následující misi!

**Žánr** Originální plošinovka
**Vydavatel** Majesco
**Rok vydání** 2005
**Platforma** PC, PS2, Xbox
**Cena** 1 299 Kč (PS2)

## STEZKA ODVAHY VS. SILENT HILL 4

Určitě znáte klasickou noční kratochvíli na různých letních táborech. Skupinka lidí se nejprve v klidu ohně navzájem straší hororovými historkami, následně se navzájem přesvědčuje, „jak se vůbec nebojí", aby se posléze každý zvlášť s těžkým srdcem a plnými kalhotami vydal k nedalekému hřbitovu/pomníčku či jinak nepěknému místu. Na co však chodit do přírody, když osamocenost doma se Silent Hillem 4 může přinést mnohem děsivější zážitek?

**V čem je Silent Hill 4: The Room lepší?**

- Nemusíte se trmácet vlakem do přírody, přesto se budete bát víc než sami v lese
- Projdete se v rozmanitých (a čím dál děsivějších) lokacích okolo tajemného města Silent Hill
- Občas vás bude provázet krásná sousedka Eileen
- Zjistíte, že být v lese sám je docela sympatická činnost v porovnání s životem v bytě, z něhož není úniku
- Můžete si být jisti, že v lesích okolo Silent Hillu sami nebudete…

**Žánr** Hororová akční adventura
**Vydavatel** CD Projekt
**Rok vydání** 2004
**Platforma** PC, PS2, Xbox
**Cena** 899 Kč (PC), 799 Kč (PS2)

## HLAVA V LEDNIČCE VS. SSX 3

V létě bylo, je a bude horko. Jedinci, kteří se potí už při pětadvaceti stupních a ve třiceti volají záchranku, mají zkrátka smůlu a musí hledat úkryt. Sponzorovat ČEZ s mrazničkou či chladničkou otevřenou dokořán však není nejlevnější, větráky příliš nepomáhají, nabízíme proto zajímavější řešení – zimní hru! SSX 3 coby simulátor snowboardového dovádění může teplotu ve vašem pokoji snížit o několik stupňů.

**V čem je SSX 3 lepší?**

- Jde o výrazně ekonomičtější řešení
- Pohled na zasněžené svahy ve vás buďto evokuje vzpomínky na zimní dovolenou, nebo vám definitivně přivodí infarkt. V obou případech se aspoň nebudete tolik trápit
- Zahrajete si otevřenou hru, v níž vás nikdo nenutí do dalších závodů či úkolů
- Naučíte se jezdit na snowboardu a v zimě budete oslňovat turisty na alpských sjezdovkách
- Vyzkoušíte si desítky různých triků, aniž byste riskovali frakturu pravé nohy

**Žánr** Sportovní
**Vydavatel** EA Czech
**Rok vydání** 2004
**Platforma** PS2, Xbox, GC, GBA
**Cena** 899 Kč (PS2)

## DESETIHODINOVÁ CESTA DO CHORVATSKA VS. GRAN TURISMO 4

Pokud chcete strávit víc jak 10 hodin u volantu, máte dvě možnosti. Buď si zaplatit autobusem zájezd do Chorvatska (nebo nedejbože ještě dál), nebo se nechat unášet propracovaností světa automobilového světa Gran Turismo. Jelikož známe potíže s bolestmi hýždí a kolen již po třech hodinách cesty v oprýskané Karose, doporučujeme zvolit druhou možnost, případně TOCA Race Driver 3, pokud jste majiteli PC.

**V čem je Gran Turismo 4 lepší?**

- Každý vůz v nabídce má klimatizaci (ovlivněnou propustností vašich domácích žaluzií)
- Řidič bude muset bez výjimky projít autoškolou s několika náročnými testy
- Většina vašich strojů pojede na dálnicích rychleji než stodesítkou
- Projedete se v rozmanitých prostředích v různorodých závodech s odlišnou strategií a hodnocením
- Díky naprosté volnosti a dokonalému zpracování se budete cítit jako v reálném světě (byť v něm si asi na tolik aut v garáži nikdy nenašetříte)

**Žánr** Absolutní závodní simulátor
**Vydavatel** Sony
**Rok vydání** 2005
**Platforma** PS2
**Cena** 1 699 Kč

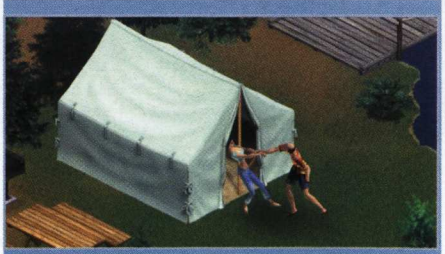
## HISTORICKÉ PAMÁTKY VS. TOMB RAIDER: LEGEND

Také o prázdninách objíždíte hrady, zámky a polorozpadlé zdi, u nichž průvodkyně zasvěceně vzpomíná na dávnou slávu pevnosti, která trvala kratší dobu než její výstavba? Zapomeňte na nudné Karly IV., Pernštejny a jim podobné, jen s Larou se dostanete na opravdu výjimečná a zajímavá místa! A hlavně skoro ZADARMO. Pravda, točenou zmrzlinu v bolívijském chrámu nemají, proto berte jídlo s sebou.

**V čem je Tomb Raider: Legend lepší?**

- I když náhodou prší, s Larou je vždy na co se dívat
- Dostanete se na exotická místa bez uřvaných dětí, zmačkaných PET lahví a neustále fotících turistů
- Případné spolucestovatele většinou můžete beztrestně zabít
- Budete pátrat po artefaktech, které jsou mnohem zajímavější a cennější než informační brožurky, jež dostanete na Špilberku
- Navštívíte během jednoho dne Bolívii, Peru, Tokio či Nepál

**Žánr** Akční adventura
**Vydavatel** Cenega
**Rok vydání** 2006
**Platforma** PC, PS2, PSP, Xbox, Xbox 360, GC
**Cena** 1 299–1 599 Kč



## JASNÁ VOLBA – SIMS: ON HOLIDAY

Proč nahrazovat něco, co už je dávno vymyšlené? Proč kombinovat nejrůznější hry, když existuje jedna, která se na dovolené a prázdniny soustředí? Datadisk On Holiday nabídne vašim Simákům vše, co k dovolené (ať už letní, či zimní) patří. Můžete se poflakovat na pláži, hrát volejbal nebo se vydat do hor a zkoušet zimní romantiku v iglú.

**Žánr** Simulátor života
**Vydavatel** EA Czech
**Rok vydání** 2002
**Platforma** PC
**Cena** 499 Kč (původní hra) + 499 Kč (datadisk součástí balíčku Triple Expansion Pack 2)

# KOMENTÁŘ

**ROZLEHLÝ SVĚT VERSUS STÍSNĚNÉ CHODBY – KAM AŽ ZAJÍT V HERNÍ VOLNOSTI?**

**DAVID SLÁMA,**
stálý spolupracovník Doupěte

Herní designéři stojí v procesu vývoje hry před mnoha zásadními otázkami. Jednou z nich je i míra volnosti, kterou hráči dopřejí. Na trhu je celé spektrum her – některé nás striktně vedou prostředím přímo k cíli bez možnosti jediné odbočky, jiné nám dávají obrovitou plochu k prozkoumání; některé zkouší pocit volnosti v lineárním prostředí nahradit volbou konkrétních řešení daných situací.

Problém linearity bývá často skloňován zejména v souvislosti s jedním žánrem, RPG. Není to však tak jednoduché, i v dalších žánrech volíme mezi volností a předem daným pravidly. Ať už ve FPS (Doom × Operace Flashpoint), strategiích (Warcraft × Civilizace) a dokonce i závodních hrách (NFSU × NFSU2). Je tedy jasné, že neexistuje zaručeně správná míra volnosti – čím to?

Vezměte lineární hru a dejte ji pravidelnému hráči. Bude si ji užívat, přizpůsobí se vnitřním pravidlům hry (nejde to, nejde ono) a bude ho bavit nacházet způsoby, jak tato pravidla využívat ke svému prospěchu. Ale co takový člověk, který hraje jen občas? Jistě to znáte – proč nemůžu přeskočit tuhle hromadu suti? Proč v těch Sims nemusím prát a luxovat? Proč to nemůžu objet přes parkoviště, když tam je jen nízký obrubníček? Proč…?

A představte si opačnou situaci. Objektivní kvality série The Elder Scrolls nikdo nezpochybňuje, přesto se ve hrách spousta lidí díky nesmírnému množství možností prostě ztrácela. Docházelo k paradoxu, kdy hráči potřebovali omezení, pravidla, linearitu, aby si hru dokázali užít. Naopak příležitostný hráč může být spokojený – konečně může i tam za to křoví a přeskočit hromádku suti. Jistěže to není tak černobílé, ale na základní popis to stačí; navíc nás to přivádí k dalším zajímavým věcem. Jaký má vliv míra volnosti na realističnost herního zážitku?

Lineární prostředí s sebou nese jednu nezanedbatelnou a nespornou výhodu – přes dnešní realistickou grafiku neustále hráči připomíná, že je jen ve hře. Na každém kroku se uplatňují rozličná herní omezení a je patrná přímočarost dalšího postupu. Není důvod divit se, že to, co jde a co nejde, není tak úplně podle zvyklostí reálného světa. Jenže pak se dostaneme do hry, která se upřímně snaží nabídnout co nejreálnější prostředí s dostatkem (ba i přebytkem) volnosti.

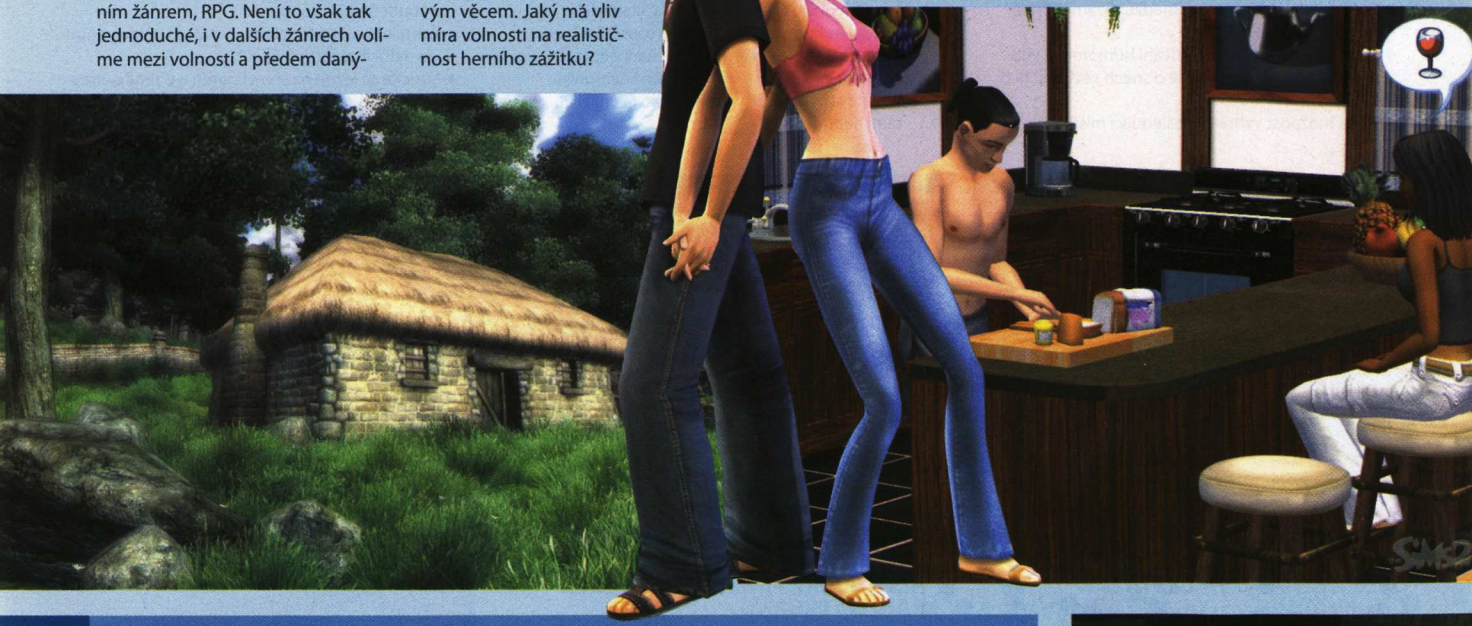
Co se stane? Začnou vyplouvat na povrch souvislosti, jež dříve byly kdesi hluboko skryty za vnitřními pravidly hry. Realistickým prostředím, které nabízí spoustu možností, je snadné nechat se pohltit. Chvíli bude trvat, než opadne první vlna nadšení a bezmezná fascinace hrou. Ale pak… Vezměme si za příklad poslední díl právě ságy The Elder Scrolls – Oblivion.

Zprvu jste uchváceni nádhernou grafikou, nápaditým designem prostředí a ohromným světem čekajícím jen na vás. Za nějakou dobu se ale začnou objevovat nepříjemné otazníky. Obyvatelé ve městech žijí své životy, podle tváře odhadnete jejich věk, ale proč jsou vždy příslušníci každé rasy a pohlaví stejně vysocí a širocí? Čím to, že ve městech nejsou děti? Všimli jste si aspoň jedné koupelny? A když jsme u těch koupelen – proč ve vícepatrových budovách ve hrách obecně nejsou tyto místnosti nad sebou, jak se staví ve skutečnosti kvůli vedení odpadů?

Najednou se do posledního písmenka naplňuje přísloví o tom, že s jídlem roste chuť. Klidně se vývojáři necháte zavřít do stísněných chodeb, z nichž nemáte ani půl metru úniku jinam, a ještě si říkáte, jak je to bezva. Ale v okamžiku, kdy dostanete fungující svět, v němž můžete dělat hromadu věcí, nejde vám do hlavy, proč nemůžete dělat hromady dvě.

Proč v dialogu s tou krásnou elfkou chybí tlačítko „flirt"? Vždyť by to znamenalo sotva pár řádků zdrojového kódu. A podobných nezodpovězených otázek je celá řada. To jenom dokazuje dilema, před kterým herní designéři stojí. Je nesmírně obtížné najít tu správnou míru volnosti pro konkrétní hru, zvláště jedná-li se o FPS a RPG, kde může být rozdíl mezi naprostou linearitou a absolutní volností největší.

Také je snadné si do gamedesignu navymýšlet až přespříliš věcí a pak zjistit, že si s tím vlastně neumíte poradit. Nedivil bych se, kdyby právě tohle byl jeden z důvodů neustálého odkládání Stalkera. Dilema, co všechno vlastně hráči nabídnout, může snadno přerůst přes hlavu. Ať se vývojáři snaží sebevíc, čím více do hry dají, tím více hráči budou chtít. A přesto budou s nostalgií vzpomínat na doby, kdy k hraní her stačila sotva dvě tlačítka a jen zabíjet vše, co se hne.



> Všimli jste si v Oblivionu alespoň jedné koupelny? Čím to, že ve městech nejsou děti?

# STÁLE SI OPAKUJTE:
# „JE TO JEN HRA“

GAMEPARK: 85
SCORE: 81
GAMEZONE: 80
GAMESPORT: 77
DOUPĚ: 76

BRIDGESTONE
(oficiální partner)

KUTÁLENÍ PŘES PRAVOU RUKU NA SKOTSKÉ VRCHOVINĚ

VÝMĚNA BAREV SE ZONDOU V BARCELONĚ U OLYMPIJSKÉ VESNICE

PŘEDJEL JSEM ALFU ROMEO GT A VYHRÁL

SVODIDLA V RAINEYHO ZATÁČCE

BOČNÍ NÁRAZ OD MERCEDESU V EVROPĚ

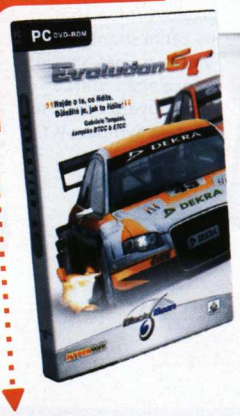
POŽÁR CORVETY V ANDRETTIHO VLÁSENCE

PRŮSAKY OLEJE ZE SPODKU PO VÝVRTCE

ZADEK TUSCANU PŘI KOCHÁNÍ SE LONDÝNSKÝM OKEM

SMS pošlete ze svého mobilního telefonu. SMS odeslané prostřednictvím internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu bude produkt doručen dobírkou prostřednictvím České pošty. Cena je včetně DPH, za poštovné a balné účtujeme 85 Kč. Objednávky budou vyřízeny do 48 hodin. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 327 239. Cena SMS do sítě Vodafone dle běžných tarifů. Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro marketingové účely. Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o. Plzeňská 66, Praha 5, 150 00, info@cinemax.cz, www.cinemax.cz

Můžeš jí mít hned
999 Kč
SMS SHOP
+420 777 961 043
eshop.cinemax.cz




Evolution GT
THIS IS NO SIMULATION

Pošli na číslo +420 777 961 043 SMS ve tvaru:
D67, EVO, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ

Vydává Lago Srl. © 2006 Lago srl. Vyvinuto Milestone. Všechna práva vyhrazena. Všichni výrobci, auta, jména, značky a vyobrazení v této hře jsou obchodní značky nebo autorsky chráněné materiály jejich vlastníků. Všechna práva vyhrazena. Vozy v této hře se mohou lišit od skutečných v designu, barvě i výkonu.

HYPERMAX ▶▶▶ www.hypermax.cz

# HARDWARE NEWS

## Dopřejte si tichý počítač

Působivý, účinný a hlavně tichý je chladič určený pro procesory AMD v paticích AM2/754/939/940. Teplo je šesti trubičkami heatpipe odváděno do tenkého měděného žebroví s tloušťkou pouhých 0,2 mm. K chladiči se dodává i regulátor otáček. Rozměry ventilátoru však neumožňují jeho osazení do všech počítačů, podívejte se tedy na stránky výrobce na přehled kompatibilních základních desek.

**procesorový chladič**
**Zalman CNPS9500 AM2**
**cena 1 306 Kč**
**www.zalman.co.kr**

## Příznivý poměr cena/výkon

Paměti se značkou A-Data jsou u nás známy jako levné a spolehlivé. Svým výkonem však špičkovým modulům věhlasných značek konkurovat nemohly. Nyní je vše jinak – nová řada nazvaná Vitesta Extreme Edition kombinuje vysoké frekvence s nízkými latencemi. Model DDR500+ zvládá časování CL3, a je tak ideální k použití se současnými procesory AMD Athlon 64.

**paměťový modul**
**A-Data Vistesta DDR500+ 1 GB kit**
**předpokládaná cena 2 800 Kč**
**www.adata.com.tw**

## Když SLI nestačí

Chcete famózní výkon 96 pixel pipelines? Pak potřebujete grafický systém Quad SLI! Prvním výrobcem, který jej nabídne, se stal MSI. Seženete jej v podobě samostatně prodávaných duálních karet pod označením GeForce 7950GX2. Použité grafické čipy G71 pracují na frekvenci 500 MHz, dvojice 512MB GDDR3 pamětí na 1,2GHz frekvenci a celé řešení spotřebuje 286 W v zátěži.

**Quad SLI grafické karty**
**MSI GeForce 7950GX2**
**cena 2× 650 EUR (36 738 Kč)**
**www.msi.com.tw**

## Od automobilu k nerozeznání

Jestliže si chcete na počítači naplno vychutnat herní simulátory, musíte mít závodní volant Logitech G25. Nejlepší současný volant o průměru 28 cm nabízí šestistupňové řazení včetně zpátečky, tři pedály – kromě plynu a brzdy tedy i spojku, hmatovou odezvu zesílenou dvěma motory s vysokým kroutícím momentem, otáčení o 900 stupňů a materiály nejvyšší kvality – nerezovou ocel či kůži. Univerzálnost ještě zvyšuje 12 programovatelných tlačítek.

**volant**
**Logitech G25 Racing Wheel**
**předpokládaná cena 8 990 Kč**
**www.logitech.com**

## Hudba za skvělou cenu

Nejmladší člen veleúspěšné rodiny MP3 přehrávačů Emgeton Cult s označením X3 vsází na OLED displej, skvělý zvuk a bohatý výčet funkcí, přesto se gigabajtová verze vešla pod čtyři tisíce korun. Přehrávači jako obvykle nechybí kompletní lokalizace do češtiny, s jednou mikrotužkovou baterií vydrží až 15 hodin přehrávání, a navíc k němu v letní sezóně dostanete ještě přenosné aktivní NXT reproduktory iXSOUND7, což dohromady tvoří zřejmě nejvýhodnější současný nákup 1GB přehrávače s flash pamětí.

**MP3 přehrávač**
**Emgeton X3 Cult**
**cena 3 990 Kč**
**www.emgeton.com**

## Chytrák s pořádným displejem

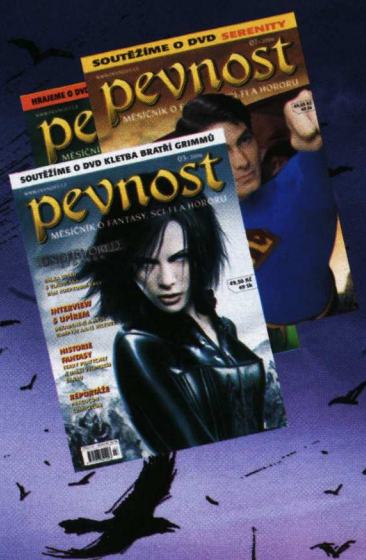
Smartphony Nokia řady E, určené především pro práci, rozšířil dosud nejmenší model s označením E50. Telefon je sice dlouhý, ale úzký a tenký (113 × 44 × 16 mm), takže trochu připomíná legendární manažerskou Nokii 6310i. Mobil nabízí mimo jiné kvalitní displej s QVGA rozlišením (320 × 240 bodů), jako jediný z řady E i megapixelový fotoaparát na zadní straně, 70MB vnitřní paměť, skvělé kancelářské funkce a nejnovější operační systém Symbian 9.1 S60 3rd edition.

**smartphone**
**Nokia E50**
**předpokládaná cena 11 000 Kč**
**www.nokia.com**

**Radek Babíček**, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

# pevnost

**MĚSÍČNÍK O FANTASY, SCI-FI A HORORU**




Dej své fantasii křídla

# FOTOSERIÁL: POSTAVTE SI VLASTNÍ PC

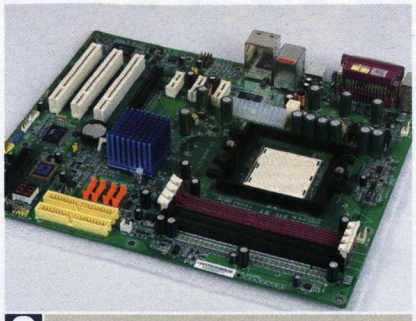
Pokud se o hardware zajímáte hlouběji, pravděpodobně u výrobců celých sestav nenajdete počítač, který by do puntíku splňoval všechny vaše požadavky včetně celkové ceny. Právě možnost postavit si počítač úplně na míru je největší výhodou vlastnoručního sestavení komponent.

Následující obrazový průvodce vám ukáže stavbu jednoho dnešního typického počítače a na příkladech z této montáže i montáže několika dalších počítačů se můžete naučit jak se vyhnout typickým chybám.

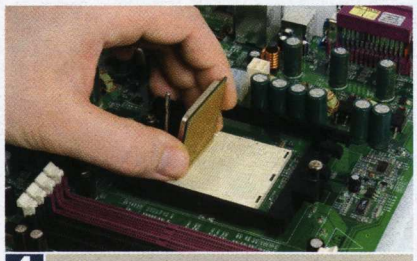
**1** Vynechejme z montáže periferie, které pouze připojíte k osazené počítačové skříni. Pak budete potřebovat minimálně následující komponenty:

- počítačovou skříň
- napájecí zdroj (není-li součástí skříně)
- základní desku
- grafickou kartu (není-li integrována na desce)
- procesor
- chladič procesoru (bývá součástí balení procesoru)
- alespoň jeden paměťový modul, typicky dva do dvoukanálového zapojení
- pevný disk

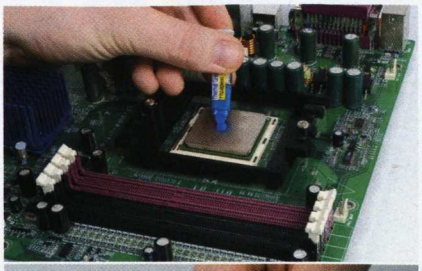
**2** Přestože mnoho dnešních skříní se chlubí tzv. bezšroubkovou montáží, alespoň křížový šroubovák si určitě připravte. Často se hodí také kleště s tenkým zakončením nebo pinzeta (typicky pro výměnu hlučných chladičů na základní desce nebo grafické kartě) a nějaké organické rozpouštědlo pro odstranění zbytků teplovodivé pasty z míst, kam nepatří. Můžete se také vybavit antistatickým náramkem, ale stačí, když svou statickou elektřinu pravidelně vybijete o něco uzemněného (ústřední topení apod.)

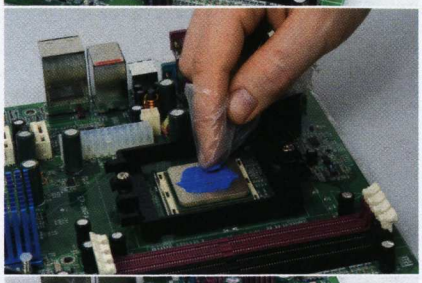


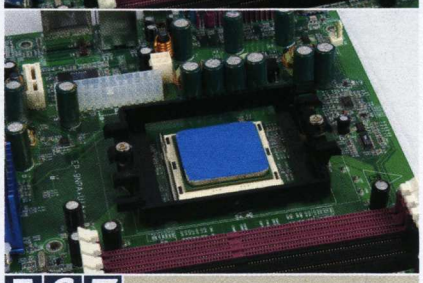
**3** Použitá základní deska pro procesory AMD Athlon 64 do patice 939 má hned několik neduhů, které si musíte před montáží uvědomit a některé rovnou odstranit: napájecí konektor ATX je umístěn téměř až za paticí procesoru (z pohledu napájecího zdroje), čipová sada byla osazena docela hlučným větráčkem (ten byl nahrazen pasivním, který koupíte kolem 100 Kč od firem jako Zalman nebo PrimeCooler) a tři PCIe ×1 sloty odsunuly konektor PCIe ×16 pro grafickou kartu až dolů



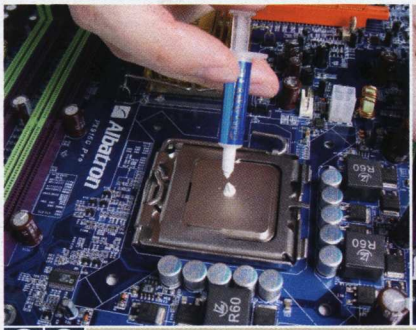
**4** Základní desku začněte osazovat ještě před osazením do skříně. Začněte umístěním procesoru do patice, dejte přitom pozor na jeho orientaci. Na patici jsou vyznačeny seříznuté rohy, které odpovídají chybějícím pinům v rozích procesoru, a třeba v případě Athlonu 64 vidíte, že vynechané piny na procesoru musí odpovídat zaslepeným dírkám v patici





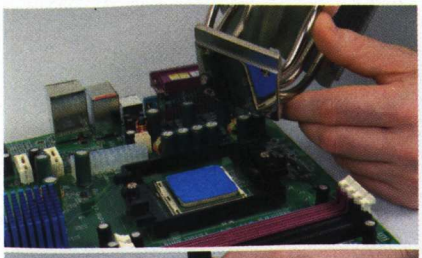


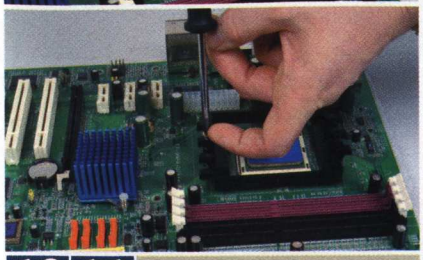
**5 6 7** Po zasazení procesoru do patice a jeho zajištění pomocí páčky stranou patice byste měli nanést teplovodivou pastu mezi chladič a procesor. Její úlohou je zamezit vzniku vzduchových bublin mezi kovovou destičkou rozprostírající teplo na povrchu procesoru (heatspreader) a základnou chladiče. Vždy nanášejte pastu na menší z obou povrchů, v některých případech je to heatspreader procesoru, v jiných základna chladiče



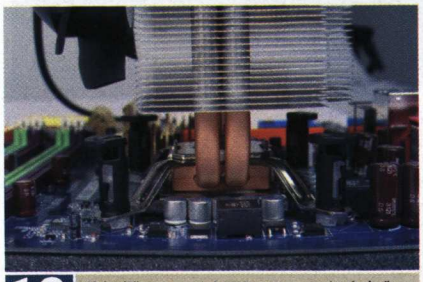
**8 9** Silikonovou (bílou) pastu můžete nanést i ve větším množství bez nějakých starostí, pastu s obsahem stříbra byste měli nanášet buď nějakým předmětem nebo prstem v mikrotenovém sáčku, abyste nepokazili vlastnosti pasty. Výsledkem by měla být tenká rovnoměrná vrstvička. Na těchto obrázcích je pasta nanášena na procesor v patici 775 (Pentium 4, Pentium D a Celeron D), všimněte si rozdílného zajištění procesoru. Hlavní rozdíl tkví v tom, že procesor v pouzdře LGA 775 nemá žádné piny (nožičky na spodu procesoru), ale pouze kontaktní plošky, piny jsou naopak na patici

Článek vznikl ve spolupráci s časopisem Computer

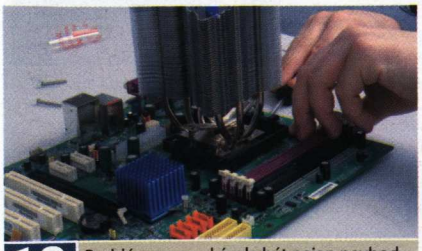




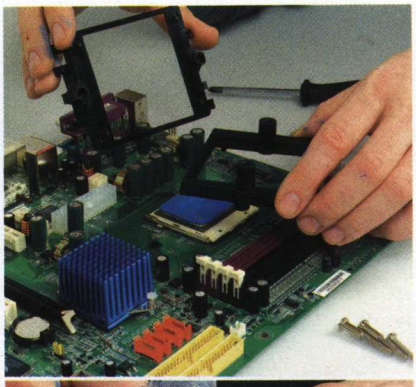
**10 11** Většina desek pro procesory AMD má pro uchycení chladiče připraven plastový rámeček kolem patice. Ten však pro mnoho chladičů nedostačuje, některé dokonce vyžadují vyměnit tento rámeček za vlastní, důvodem je speciální uchycení ze spodní strany desky. Na příkladu je chladič Titan Vanessa S-type, chladič dnes typické věžové konstrukce s heatpipe, který pro uchycení vyžaduje jen demontáž obou šroubků držících ochranný rámeček a nahrazení vlastními delšími šroubky, kterými přichytíte i samotný chladič k rámečku a desce

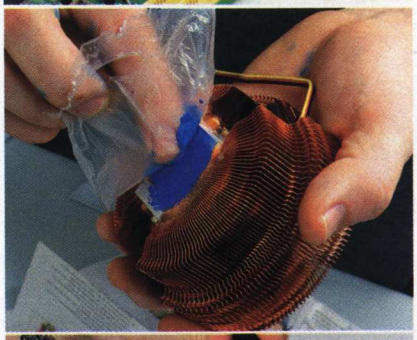


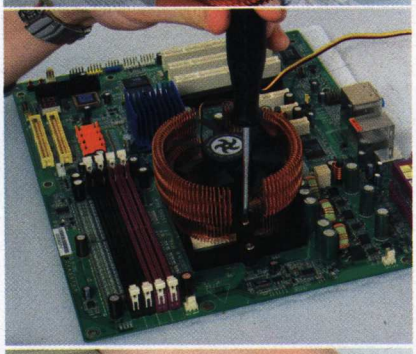
**12** Chladič pro patici 775 se nasazuje úplně jinak. V desce jsou v rozích imaginárního čtverce kolem patice čtyři kruhové díry, chladič je pak opatřen čtyřmi uchycovacími otočnými packami. Ty nastavte do krajní polohy proti směru šipky naznačené na horním černém konci těchto packů. Nasaďte chladič, nechte packy vniknout do děr a podle směru šipek jimi otočte až do druhé krajní polohy. Nyní by měly být zajištěny, vyzkoušejte pevnost spojení a zkontrolujte přítlak všech čtyř packů. Především pro výše taktovaná Pentia 4 a Pentia D je dobré chlazení nezbytné a bez dobrého přítlaku chladiče to nejde

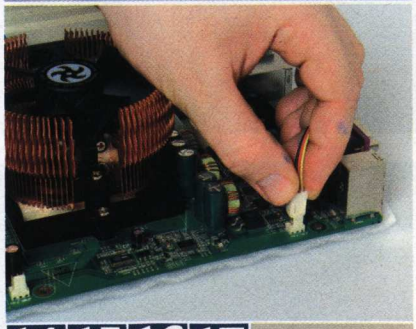


**13** Problémem se ukázala být nejen nevhodná orientace patice základní desky, ale hlavně nedostatečná délka ke chladiči přiložených šroubů, které se tak nedokázaly chytit ke spodní plastové destičce (z opačné strany desky)







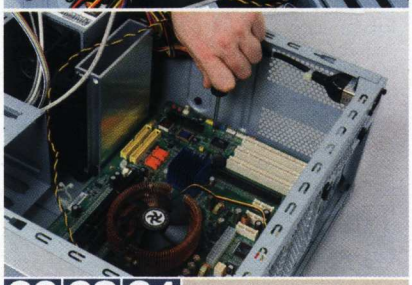


**14 15 16 17** Abychom nemuseli shánět šroub přesné délky, zaměnili jsme chladič za jiný, tentokrát vějířovité konstrukce. Jeho nevýhodou ve srovnání s věžovitým s heatpipe je nižší účinnost při chlazení procesoru, ale vyšší při chlazení okolních komponent. Protože chceme chladit jen málo tepla emitující procesor AMD Athlon 64, bude pro naše účely stejně lepší. Pro tento chladič je třeba vyměnit plastový rámeček kolem patice a destičku ze spodní strany desky za jiný, ten najdete přímo v balení chladiče. Následující montáž je už velmi snadná, mezi napájecí konektor chladiče a jemu odpovídajícími tři piny na desce můžete umístit taktéž u chladiče přibalený potenciometr, jímž lze snížit otáčky z 2 500 ot./min. až na 1 700 ot./min., kdy je chod už velice tichý

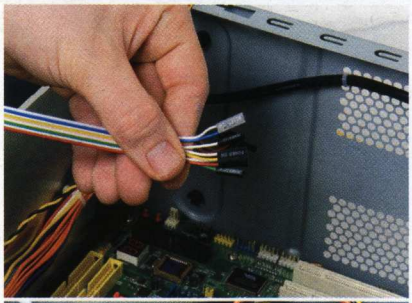
**18 19** Před osazením paměťových modulů se určitě pro jistotu ještě jednou vybijte o uzemněné zařízení. V současnosti si musíte dát dobrý pozor, jaké moduly vaše základní deska podporuje. Typy DDR a DDR2 nejsou vzájemně kompatibilní, ani pinově (tedy DDR2 moduly při sebelepší vůli do slotu DDR nenacpete). Modul zatlačte přiměřenou silou do slotu, dejte přitom pozor na klíčování (zářez na modulu, plastový výstupek v drážce slotu) a tlačte stejnoměrně na obou stranách modulu. Jakmile packy na obou stranách slotu zaklapnou, je modul umístěn. Máte-li dva stejné moduly (u některých nových desek už není podmínkou) a základní desku podporující dvoukanálové zapojení, pak se dívejte po zbarvení slotů (někdy jsou stejně zbarvené sloty vedle sebe, někdy ob jednu pozici). Moduly osazujte po párech, počítejte přitom, že při použití čtyř místo dvou modulů vám zřejmě čipová sada umožní méně agresivní časování

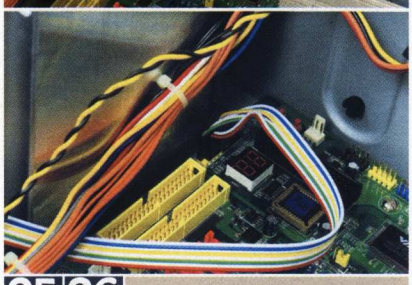
**20 21** Před umístěním základní desky si ještě připravte svou skříň. Pokud máte tu možnost a vaše skříň tak už není vybavena od výroby, umístěte systémové ventilátory. Důležitý je především ten v zadní části skříně, orientujte ho tak, aby vyfukoval teplý vzduch ven ze skříně (stejně jako zdroj těsně nad ním). Čerstvý vzduch si do skříně vždy cestu najde, dobrý průchod vzduchu přes celou skříň můžete podpořit jedním nasávacím větrákem, pro nějž je typicky místo v dolní části skříně, hned za čelní stěnou. Výhoda předem umístěného systémového větráku spočívá v tom, že jeho napájecí kabel budete moci vést pod základní deskou. To je první krok k pořádku v kabelech. Pokud je to třeba, vylomte si předem zadní pozice odpovídající slotům na desce, do nichž umístíte přídavné karty (grafická a zvuková karta, modem, TV tuner apod.). Později byste u skříní, kde to jde těžko, riskovali nechtěné poškození základní desky

**Mirek Jahoda,** redaktor Computeru
Stále se usmívá, i přesto, že je šéfredaktorem už několik měsíců

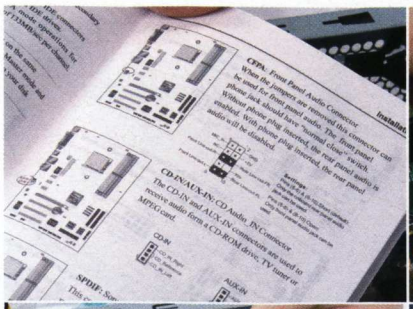


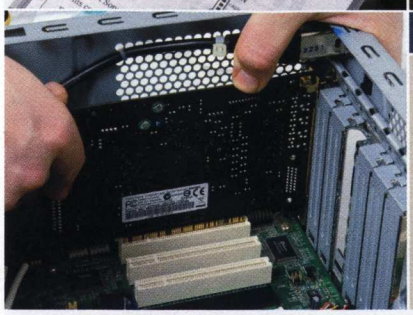
**22 23 24** Nyní můžete umístit základní desku tak, aby otvory v ní přesně odpovídaly připraveným spojovacím šroubům na bočnici skříně. Ještě předtím nezapomeňte umístit zadní záslepku s otvory pro konektory. Jedna bývá přibalena přímo se skříní, nahraďte ji ale tou, kterou najdete u základní desky, budete mít jistotu, že otvory budou odpovídat vyvedeným konektorům právě vaší základní desky. Až si budete jisti umístěním desky, připevněte ji šesti až devíti šroubky



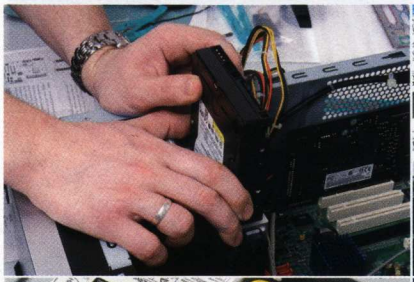


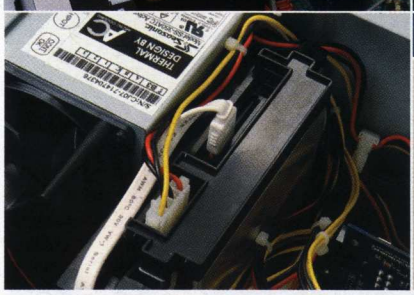
**25 26** Nyní zapojte konektory pro zapnutí/vypnutí (sleep nebo power switch), reset a signalizační LED. U konektorů reset a power je jedno, jak je zapojíte, jde jen o spínače. U signalizačních LED na zapojení (polaritě) záleží, ale pokud si spletete + a –, můžete to přímo za běhu počítače napravit

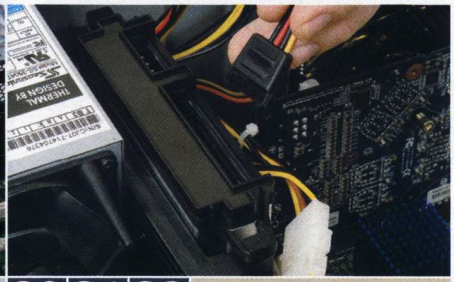




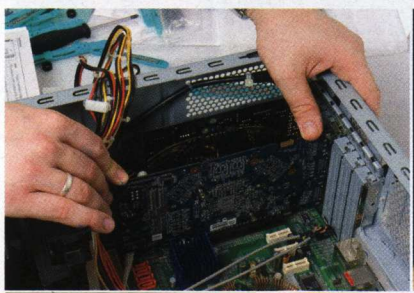
**27 28 29** Velkým hororem bývá zapojení čelního zvukového výstupu (nejčastěji pro sluchátka). Na pomoc se vám může hodit i pinzeta, protože musíte umístit zhruba sedm konektorů o velmi malé velikosti těsně vedle sebe. Určitě přitom budete potřebovat manuál základní desky s popisem těchto konektorů. Integrovaný kodek na základní desce jsme použili pouze pro přední zvukový výstup, jako hlavní zdroj zvuku bude sloužit řádově kvalitnější zvuková karta Creative X-Fi, kterou osadíme do spodního PCI slotu, kde by neměla zavazet grafické kartě. Přepínat mezi oběma zvukovými kartami můžete softwarově přímo v operačním systému

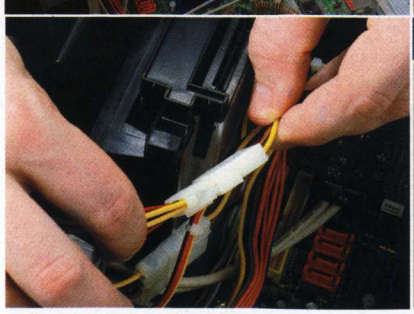




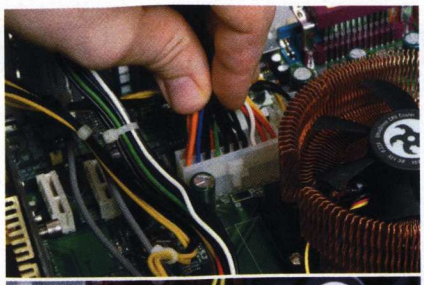


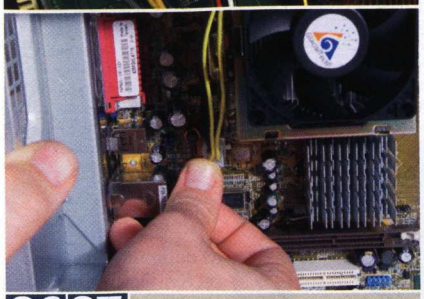
**30 31 32** Nemáte-li skříň, kde jsou pozice pro pevné disky otočeny o 90° vůči čelu skříně, měli byste následující krok provést ještě před umístěním základní desky. V našem případě umisťujeme pevný disk do speciálního antivibračního rámečku skříně Arctic Cooling Silentium T2. Dokoupení alespoň nějakého antivibračního kitu pro pevný disk je nutností pro každého, kdo chce opravdu tichý počítač. Novější disky Seagate nebo Maxtor již vyžadují napájecí konektor Serial ATA, námi použitý disk Western Digital bylo možno připojit i standardním konektorem Molex





**33 34 35** Na zapojení grafické karty není co pokazit, jen si dejte pozor na to, abyste se nesnažili zapojit grafickou kartu pro PCI Express ×16 do slotu AGP nebo naopak. Většina desek používá zajišťovací západy proti vypadnutí karty ze slotu, ty se samy zaklapnou po správném umístění karty. Pokud to karta vyžaduje, připojte k ní přídavné napájení. U karet AGP to můžete provést přímo konektorem Molex, karty PCIe vyžadují speciální 6-pin BTX napájecí konektor, který modernější zdroje přímo nabízejí, majitelé těch starších si musí pomoci redukcí z konektoru Molex. Takový kabel bývá součástí balení grafických karet, ale i některých základních desek

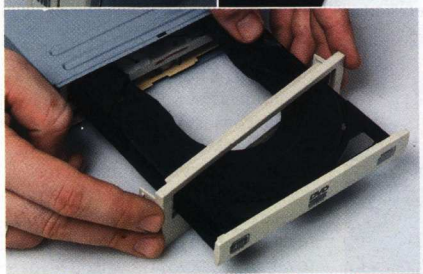




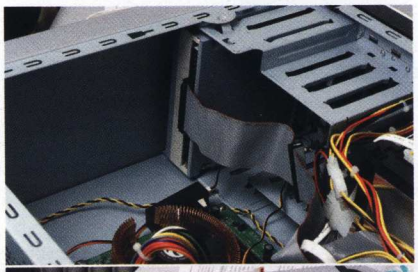
**36 37** Připojení napájecího konektoru ATX se liší dle typu zdroje a desky. Nové základní desky mají 24-pin konektor, ty starší jen 20-pin. Do 24-pin konektoru na základní desce můžete klidně použít 20-pin konektor ze zdroje, klíčování vám nedovolí jej použít špatně. Naopak, máte-li 24-pin konektor na zdroji a 20-pin konektor na desce, budete potřebovat redukci, kterou seženete v každém pořádném počítačovém obchodě. Většina desek vyžaduje ještě další přídavné 12V napájení prostřednictvím 4-pin kabelu

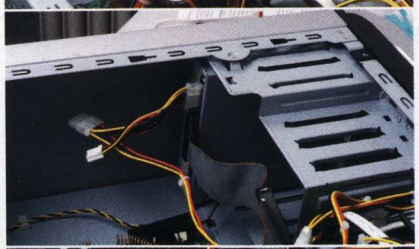
**42 43 44** Montáž DVD mechaniky je v tomto případě mírně nestandardní, běžně stačí vyjmout záslepku v 5,25" pozici, mechaniku zasunout a zajistit buď západkami nebo šroubky. V tomto případě je třeba nasadit speciální kolejničky a odejmout celý čelní panel skříně

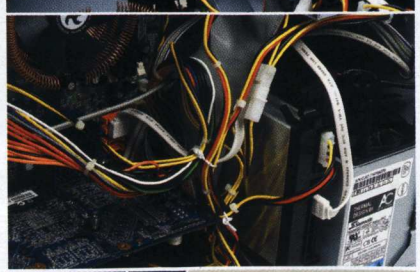
**48** V případě skříně Silentium 2 není vzhledem ke stísněnému prostoru a netradičnímu umístění pevného disku a zdroje možno kabely vzhledně uspořádat. Nešikovně umístěný napájecí konektor základní desky věci také nepřidal, z fotografie je alespoň dobře patrné, na jaké slabiny v rozmístění komponent se při nákupu základní desky a počítačové skříně máte zaměřit



**38 39 40 41** DVD mechaniku si pokud možno vyberte ve stejné barvě jako skříň (bílá, černá, stříbrná), v některých případech, jako v tom našem, výrobce přibaluje k mechanice vyměnitelné čelní panely. Demontáž a výměna je snadná, jen předtím mechaniku na chvíli připojte







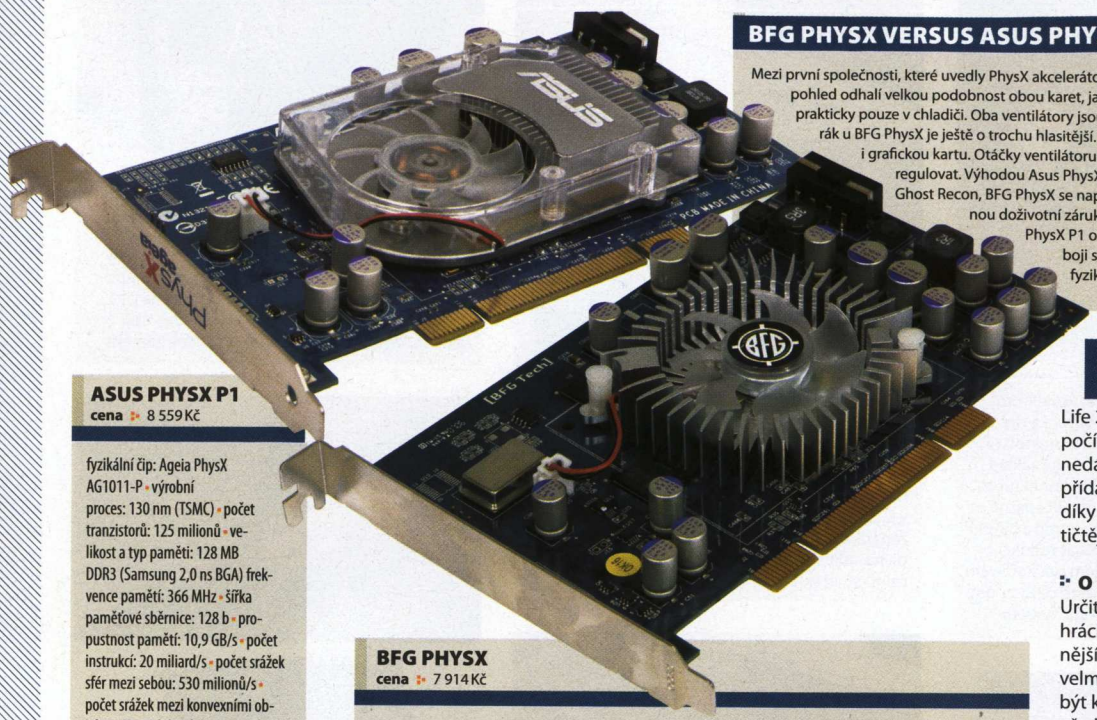
**45 46 47** K mechanice připojte standardní datový kabel IDE, červeně vyznačenou žilou k napájení. Pokuste se uspořádat kabely, nechcete-li si vyhrát lépe (zakoupení kulatých IDE kabelů apod.), můžete alespoň kabely svázat stahovacími drátky, kterých vám po montáži PC zbude spousta. Nakonec jsme připojili ještě zmíněný regulátor otáček chladiče procesoru

**49 50** Dokončení montáže se liší dle použité skříně, v tomto případě si už vystačíte bez šroubováku. Zato musíte nasadit jakýsi podvozek, který kromě zvýšení stability umožňuje vyfukování teplého vzduchu ze zdroje ven. Je tedy nutností

**51** Po maximálně hodince pečlivé práce je počítač připraven, čeká vás konfigurace BIOSu a instalování systému

# TEST: NÁSTUP FYZIKÁLNÍCH AKCELERÁTORŮ

## RECENZE PRVNÍCH KARET NA TRHU



### BFG PHYSX VERSUS ASUS PHYSX P1

Mezi první společnosti, které uvedly PhysX akcelerátory, patří firmy Asus a BFG. Již první pohled odhalí velkou podobnost obou karet, jak vzhledem, tak parametry. Liší se prakticky pouze v chladiči. Oba ventilátory jsou bohužel hlučné, modře svítící větrák u BFG PhysX je ještě o trochu hlasitější. Svým hlukem obě karty často předčí i grafickou kartu. Otáčky ventilátoru jsou navíc konstantní, nelze je nijak regulovat. Výhodou Asus PhysX P1 je především přibalená plná hra Ghost Recon, BFG PhysX se naproti tomu může pochlubit nevídanou doživotní zárukou. Přidáme-li k tomu fakt, že je Asus PhysX P1 o poznání dražší, vítězem v tomto souboji se stává i přes mírně vyšší hlučnost fyzikální akcelerátor BFG PhysX.

### ASUS PHYSX P1

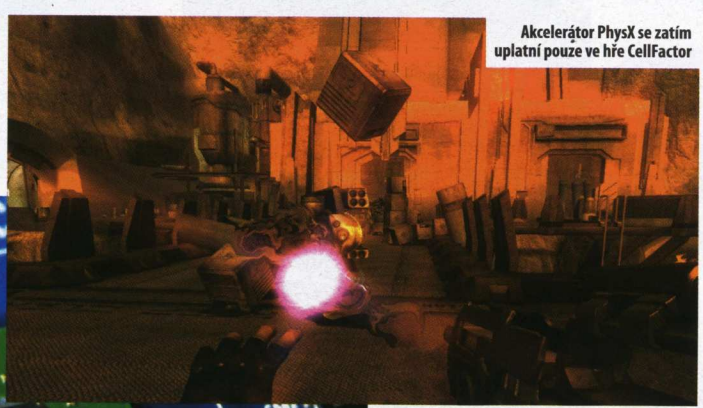
**cena** 8 559 Kč

fyzikální čip: Ageia PhysX AG1011-P • výrobní proces: 130 nm (TSMC) • počet tranzistorů: 125 milionů • velikost a typ paměti: 128 MB DDR3 (Samsung 2,0 ns BGA) frekvence pamětí: 366 MHz • šířka paměťové sběrnice: 128 b • propustnost pamětí: 10,9 GB/s • počet instrukcí: 20 miliard/s • počet srážek sfér mezi sebou: 530 milionů/s • počet srážek mezi konvexními objekty: 533 tisíc/s • sběrnice: 32-bit PCI 2.3 • příslušenství: rozdvojka Molex, manuál • software: demo hry Switchball, demo hry CellFactor, plná hra Ghost Recon Advanced

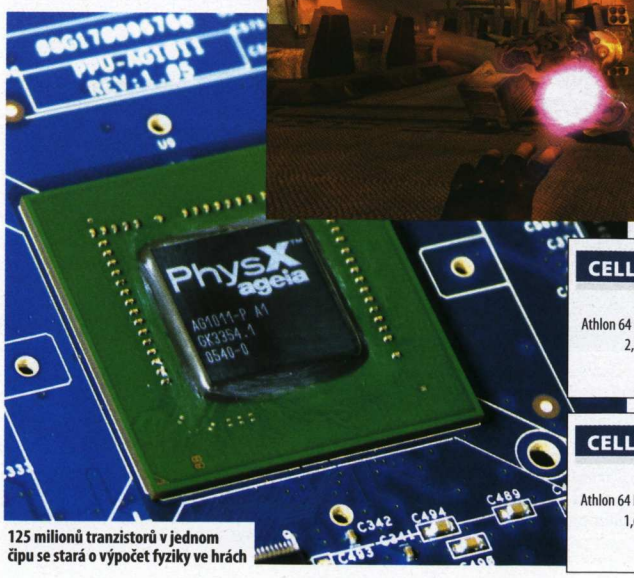
### BFG PHYSX

**cena** 7 914 Kč

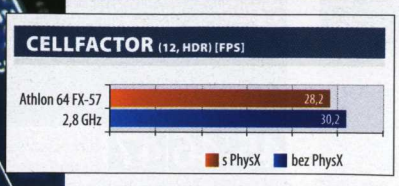
fyzikální čip: Ageia PhysX AG1011-P • výrobní proces: 130 nm (TSMC) • počet tranzistorů: 125 milionů • velikost a typ paměti: 128 MB DDR3 (Samsung 2,0 ns BGA) frekvence pamětí: 366 MHz • šířka paměťové sběrnice: 128 b • propustnost pamětí: 10,9 GB/s • počet instrukcí: 20 miliard/s • počet srážek sfér mezi sebou: 530 milionů/s • počet srážek mezi konvexními objekty: 533 tisíc/s • sběrnice: 32-bit PCI 2.3 • příslušenství: rozdvojka Molex • software: demo hry Hanger of Doom 1.2

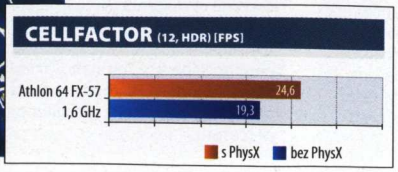


Akcelerátor PhysX se zatím uplatní pouze ve hře CellFactor




125 milionů tranzistorů v jednom čipu se stará o výpočet fyziky ve hrách




Až doposud měl výpočet fyzikálních vlastností objektů například v Half-Life 2 na starosti výhradně procesor počítače. Společnost Ageia před nedávnem uvedla na trh revoluční přídavný fyzikální akcelerátor PhysX, díky němuž by měly být hry realističtější než kdykoliv předtím.

**Antonín Trčálek**, stálý spolupracovník redakce
V redakci není součástka, která by ušla jeho testům

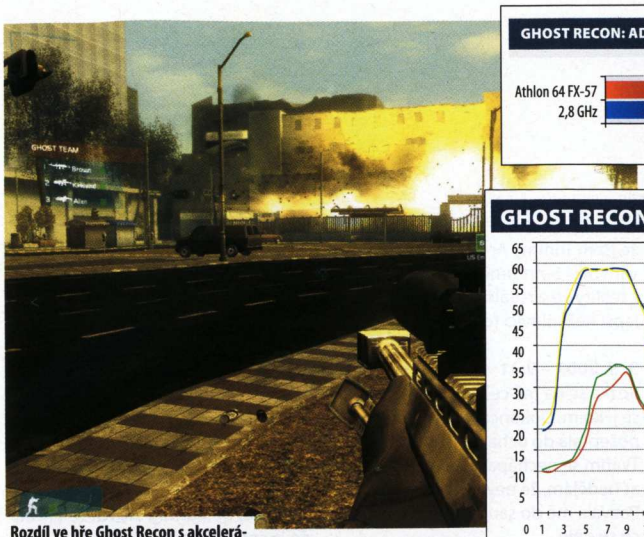
### O KROK BLÍŽE K REALITĚ

Určitě jste si všimli, že v moderních hrách čím dál více přibývá nejrůznějších objektů, které se chovají velmi realisticky. Příkladem může být kouř, tekoucí voda nebo různé předměty, které můžete přesouvat, poškozovat, nechat vybuchnout apod. Každý objekt má svou hmotnost, hustotu, míru poškození a další fyzikální vlastnosti, s nimiž musí systém počítat. Aby se hra přiblížila realitě, musí v ní také platit běžné fyzikální zákony, jako je tření, setrvačnost, gravitace či zrychlení.

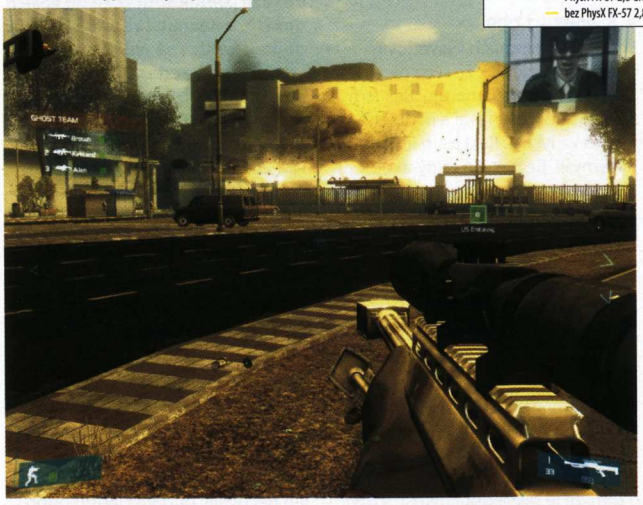
Nejnáročnější hráči se již delší dobu těší na nový fyzikální akcelerátor Ageia PhysX, který slouží právě ke zpracování všech těchto zákonů a pravidel. Měl by ulehčit procesoru, zvýšit plynulost hry a umožnit realizovat nebývalé fyzikální efekty, které více než kdy předtím přiblíží hru realitě. Předem je ale nutné konstatovat, že PhysX zas tak velkou revolucí není, protože jsou na trhu již jak velmi výkonné, tak i dvoujádrové procesory, které mohou PhysX ve větší či menší míře nahradit, stejně jako existuje druhé zvažované řešení – další grafická karta, která by počítala pouze fyziku.

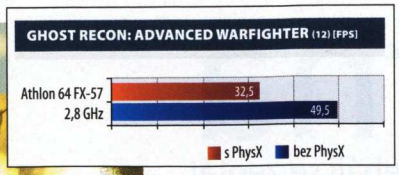
### PODPOROVANÝCH HER JE ZATÍM MÁLO

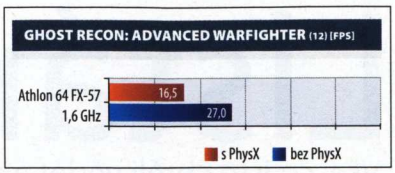
Samotná karta PhysX je určena do slotu PCI a kvůli vysokému odběru energie (slot PCI poskytuje maximálně 25 W) potřebuje přídavné napájení. Hlavní procesor na kartě je označen jako PPU (Physics Processing Unit = fyzikální procesorová jednotka) a obsahuje

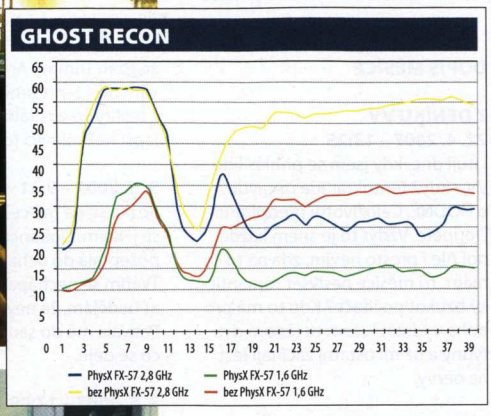


Rozdíl ve hře Ghost Recon s akcelerátorem a bez něj prakticky nepoznáte





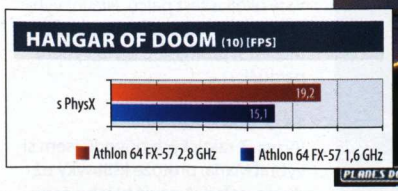




125 miliónů tranzistorů. Klíčovou vlastností je plná programovatelnost PPU – funkční schopnosti karty bude možné v budoucnu rozšiřovat novými verzemi ovladačů. Karta používá paměť typu DDR3 o celkové velikosti 128 MB. Ta slouží k ukládání a zpracovávání fyzikálních modelů a k výpočtům jak dynamické fyzikální geometrie, tak k simulaci objektů ve hrách.

Jelikož se jedná o úplnou novinku, existuje jen velmi málo her, které by PhysX podporovaly. V nejbližších měsících se ale dočká její podpory až stovka herních titulů pocházejících z více než 60 herních studií. V seznamu nechybí hry jako Unreal Tournament 2007 či Sacred 2. Mezi prvními vlaštovkami je například velmi realistická, ale také náročná hra CellFactor, kde fungují opravdové fyzikální zákony, výpočty komplexnějších objektů a jejich vzájemné kolize. Jako jedinou lze tuto hru spustit i bez karty PhysX při zachování všech fyzikálních efektů. Mohli jsme tedy přímo porovnávat, jak velký vliv má karta PhysX na plynulost této hry. Z námi naměřených výsledků je zřejmé, že při použití velmi rychlého procesoru Athlon 64 FX-57 na frekvenci 2,8 GHz, karta PhysX dokonce hru zpomaluje! Snížili jsme tedy frekvenci procesoru změnou násobiče na 1,6 GHz. Poté již byl vliv karty PhysX na plynulost hry velmi příznivý.

Další hrou podporující PhysX je válečná akce Ghost Recon Advanced Warfighter (recenzi najdete v minulém Doupěti). Zajímavé bylo, že po osazení karty PhysX se znatelně snížil průměrný počet snímků za sekundu. Až naměřené průběhy počtu snímků v grafu ukázaly, že se plynulost hry snížila po velkém výbuchu budovy ve hře. Po pečlivém porovnání snímku výbuchu s použitím akcelerátoru fyziky a bez něj ale paradoxně nezpozorujeme žádný rozdíl. I když tedy tato hra PhysX podporuje, není pro ni přínosem.

Poslední hra v našem testu, Hangar of Doom (k dispozici zatím pouze v demoverzi), nešla bohužel bez této karty ani spustit. Přesto je z výsledků vidět, že propad průměrných snímků za sekundu při snížení rychlosti procesoru není až tak velký, PhysX se tedy neminula účinkem. Je však s podivem, jak je vzhledem k námi použité testovací sestavě, tato hra náročná.




## NEJISTÉ VYHLÍDKY

I když je z jednoho naměřeného výsledku vidět, že akcelerátor PhysX mírně ulehčuje práci procesoru, je jasné, že při použití výkonného procesoru koupě PhysX akcelerátoru zcela ztrácí význam. Míra využití této karty je velmi závislá na míře výskytu fyzikálních efektů ve hře. S nástupem nových her by mohla být šance, že se PhysX u hráčů uchytí, ale v současnosti se jedná o zbytečnou koupi. Bez ohledu na to, jaký hardware nakonec bude fyziku počítat (PhysX, druhý grafický procesor, nebo procesor počítače ve stylu Half-Life 2), však Newtonovy zákony rozhodně ve virtuálních světech budeme potkávat čím dál častěji.

**Odlehčení procesoru**
**Nové fyzikální efekty**

**Cena**
**Hlučnost**
**Spotřeba**
**Malá podpora her**

celkové hodnocení **1,0**

Koupě fyzikálního akcelerátoru dnes nemá vůbec žádný význam. Může za to jak jeho vysoká cena, spotřeba i hlučnost, tak velmi malé množství podporovaných her a malá míra užitečnosti při použití výkonného procesoru.

**TESTOVACÍ SESTAVA**
procesor: AMD Athlon FX-57, 2,8 GHz, 1 MB L2 cache • grafická karta: Asus GeForce 7900 GTX • základní deska: DFI LanParty nF4 SLI-DR (nVidia nForce4 SLI) • paměť: 2× 512 MB Corsair DDR400 2-3-3-9-1T

Náročné demo hry Hangar of Doom bez akcelerátoru PhysX ani nespustíte

# Listárna

## Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Druhá řada reality show Vyvolení nám sice skončila, její herní varianta ale teprve startuje v dnešní listárně. Že nechápete, o čem je řeč? Prozradí vám to dopis měsíce, jemuž zdárně sekunduje dvojice zamyšlení nad vlivem her a ženského pokolení na poklidnou hráčovu duši.

### DOPIS MĚSÍCE

**Z DENÍKU VV**

**22. 4. 2007 – 13:25**
Lituji dne, kdy jsem se přihlásil do VV, i když tentokrát jde opravdu o HODNĚ. Celoživotní předplatné Doupěte. Vždyť to je snem každého! Ale i přesto nevím, zda na to mám. Tři měsíce neslyšet romantický bzukot počítače? Kdo to má proboha vydržet? Jsem tu jenom dva týdny a už mi ostatní začínají lézt na nervy.

**25. 4. 2007 – 12:02**
Tonda dneska celý den zuřil, že už dvě hodiny nedostal cigarety. Jak může trpět kvůli takové maličkosti? Kdyby to byly doutníky, tak neřeknu.

**29. 4. 2007 – 16:13**
Ráno jsem si při úkolu začal rozumět s Jupiterem. Připadá mi fajn. Už dlouho jsem si tu s nikým tak nepokecal.

**29. 4. 2007 – 16:28**
Nebavím se s Jupiterem. Když jsem mu říkal, že se má točit film podle Hitmana, zeptal se mě, co to je. Myslel si, že je to nějaká arkádovka. A s takovými lidmi jsem tu zavřený!

**1. 5. 2007 – 20:46**
Dneska jsme jedli živé žížaly. Fuj. A „za odměnu" jsme dostali navíc Pravidelnou dávku emocí (RP). Moc děkuji štábu, že aspoň chvíli byli všichni ztícha a já se mohl v klidu vyspat. Když jsem spal, zdálo se mi, že jsem Tommy Angelo a prožívám misi Smrt umění. Byl jsem zpět z reality ve virtuálním světě. Bylo to lepší než mluvící toustovač.

**3. 5. 2007 – 9:31**
Božka se na mě celý den šklebí. Asi se jí líbím. Dokonce mi při obědě pošeptala do ucha, že jsem kanec. Tvářím se nechápavě a ona na to, ať nedělám, že nevím, o čem mluví. Pozvala mě do sauny, musím zjistit, co se děje.

**3. 5. 2007 – 17:09**
Po dvaceti minutách vysvětlování Božka pochopila, že si na nic z minulé noci nepamatuju. Řekla mi, že prý jsem ji osahával a nadrženě u toho vzdychal. Řekl jsem jí, ať si nevymýšlí. Beztak má tajný úkol.

**5. 5. 2007 – 02:15**
„Pif! Paf! Headshot! Ratatatata! Yurii is on killing spree! Bum! Bum! Bum! Take the cover!" zběsile mačkám myš a snažím se vyhnout kulkám. „Mám tě! Zase budeš zapírat?" Otevírám rozespalé oči a vidím, jak mě Božka drží za ruku. Začínám zjišťovat, že v ruce nemám myš, nýbrž stehno. Stehno od Božky. Překvapen touto skutečností jen tiše sedím a zírám na Božku, vedoucí monolog o tom, že je taky lidská bytost. Vždyť já taky.

**11. 5. 2007 – 15:48**
Je mi smutno. Nemám chuť se dneska s nikým bavit. Chybí mi moje G9…

**12. 5. 2007 – 12:27**
Nechci jíst. Vůbec nemám hlad. Mám depresi. (A navíc je čočka.)

**12. 5. 2007 – 13:02**
Nancy se urazila, že prý nechci jíst její oběd, a jí to bolí na duši. Měla by být víc v pohodě. Víc svěží. I když já nemám co povídat. Už jsem se díval, jestli tu ve vile není nějaký vysoký strom a pevné lano. Není.

**13. 5. 2007 – 23:10**
Dneska bylo zúčtování. Moje neadekvátní chování vyvolalo nechápavost okolí a šest palců. Hlavní výhra se mi oddaluje čím dál tím víc. Musím si promyslet, koho vyberu na duel.

**15. 5. 2007 – 20:57**
Výzva. Z taktických důvodů jsem si vybral Maria, protože kšiltovky už dávno nefrčí. A navíc ty jeho červené kalhoty už jsou celkem špinavé.

**17. 5. 2007 – 18:43**
Dnes si umyju hlavu, čeká mě totiž duel. Bude to fičák. Na vašich hlasech závisí moje přetrvávání v této soutěži. Nebo dokonce výhra? Vůbec nevím, jak si vedu venku! Moc šancí si nedávám. Beztak si bednu ani nezapnete a zůstanete u klávesnice. Na vašem místě bych udělal totéž. Tak to každopádně.

**[!] Těžko se hledají slova. Je vidět, že inspirace fenoménem VV dokáže proniknout také do vašich dopisů, a náznak toho, jak by hráč dopadl ve slavné „vile", pobavil celou naši redakci. Děkujeme a za odměnu přidáváme dvouleté předplatné s DVD. Jen jedno nám nejde do hlavy: proč je uveden rok 2007? Že by se nějaká herní reality show skutečně připravovala? Kde? Kdy? Jak? Chceme být u toho!**

**ACH, TY ŽENY**
Zdravím celou redakci Doupěte. Na začátek (jak jinak než) trocha chvály. Váš časopis je podle mého mínění na velmi dobré úrovni, ať už z hlediska recenzí či vzhledu. Za co bych vás chtěl obzvláště pochválit, jsou vtipné hlášky v článcích. Jinými slovy – číst Doupě se vyplatí. Abych jen nechválil, přidám i jednu připomínku, a to že papír, na kterém je Doupě tištěno, je poněkud lesklý, což čtení za svitu lampičky, když ležím na nejlepším příteli člověka (mám na mysli postel), dělá poněkud obtížnějším.

**[!] Papír je jen papírem a jeho změnu neplánujeme. Potěšilo nás ale, že si Doupě našlo cestu až do postele, kde vyplňuje chvíle před nejdůležitějším bodem dne – spánkem. (Valná většina redakce nepovažuje spánek za hlavní bod dne, pokud není nezbytný pro načerpání sil k dalšímu hraní – pozn. editora.)**

Teď bych přešel k tomu, proč vlastně píši. Trochu si (s dovolením) postěžuji na potíže s hraním a věřím, že u vás naleznu pochopení. V čísle 5/2006 mě zaujal článek Začínáme hrát – Staňte se nonstop hráčem, především odstavec Výmluvy a zmínka o tom, jakou potíž, nám hráčům, dokážou dělat ona „někdy něžná stvoření" nazývaná ženy. Když chtějí, aby se jim člověk přes den věnoval, to je jistě v pořádku. Ale aby vstaly a kecaly do hraní i ve

### ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Všichni pisálci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze neklaďou a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na dresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

DOUPĚ

## MIKROSKOP – HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce mikroskop@doupe.cz.

čtyři hodiny ráno, když se nebohý hráč chystá na lov draků (Gothic II)? To vše s připomínkami, ať už jdu spát, že druhý den nebudu k použití? Ráno si samozřejmě stěžují, že je rušilo klapání klávesnice. Tohle snad pánové nemáme zapotřebí, nemám pravdu? A pořád to není vše. Právě to se stane i člověku, který si ohleduplně nasadí sluchátka, aby nerušil, chce se napít nějakého posilujícího elixíru, zachytí se rukou za drát od sluchátek a drink si vylije na klávesnici, čímž ohrozí zdraví své kouzelné skříňky. Prostě to s nimi někdy není lehké, ale co bychom bez nich dělali. Dopředu se omlouvám všem hráčkám :-).

**[!] Krásný příběh ze života, ke kterému nemám co dodat. Nedávno jste mohli na sesterském serveru Doupě.cz hlasovat v anketě „Je pro vás důležité, aby váš protějšek hrál hry?" a její výsledky díky bohu potvrdily smysl hráčů pro realitu, když zvítězila možnost „Bylo by to příjemné, ale ne nutné". Pokud jde o mě, pak jsem rád, že moje přítelkyně hry nehraje. Konec konců, práci se nevyplácí tahat domů;-).**

Na závěr bych se chtěl zeptat, jestli (ano, vy pánové z redakce v hraní zběhlí a hrami možná posedlí) máte stejné problémy, či jste nalezli u svých partnerek pochopení?

*Tomáš*

P.S.: Dnes jsem byl volit, nepřemýšlíte o tom, že založíte nějakou politickou stranu na podporu mezi jinými i her a věci s nimi související? Příště bych vás třeba volil.

**[!] Za sebe jsem odpověděl, za ostatní mluvit nemohu. Ale jak víme ze svého okolí, s „pochopením" je to často problematické. Stejně problematická může být také situace, kdy vaše druhá polovička hry hraje a nečekaně vám obsadí milovaný stroj. Potom vám zbudou jen oči pro pláč. No a pak čerte raď, která z možností je lepší.**

### MALÉ ZAMYŠLENÍ O ŠKODLIVOSTI HER

Zdravím, vážený šéfiku.

Jak jistě Ty i ostatní čtenáři později poznáte, jsem silně antifotbalový „fanoušek". Jde mi hlavně o často diskutované téma: Hry, které „učí" násilí. Proč jsou právě hry ono špatné médium plné násilí, které prý ovlivňuje nás a naše děti? Například fotbal, u kterého „musí" sedět celá rodina, protože otec je silně závislý na tomto sportu, učí závislosti i děti, které koukají s ním. Rostou z nich fanatici, kteří lezou po stadionu, vytrhávají sedačky a házejí je na hřiště, rvou se s „fanoušky" jiných klubů a ráno nám řvou pod okny. Proč se ale stále mluví o hrách? Je to tím, že lidé, co určují pravidla, nejsou fanoušci her? Ať dnes vyrazí na fotbal a pak si zahrají Oblivion nebo HOMAM V. Schválně, z čeho myslíte, že by si odnesli zajímavější zážitek? Já zůstávám u her a zastávám názor, že to, co ničí naše děti, NEJSOU HRY.

*David „Efl" Vlk*

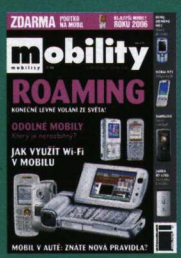
**[!] Nic samozřejmě není černobílé a ani fotbal není jen o fanoušcích, kteří „vytrhávají sedačky a házejí je na hřiště". Že jsou hry oblíbeným terčem podobných útoků, jsme si už za dlouhá léta zvykli. Těšit nás ale musí především vzrůstající povědomí mezi veřejností, pro niž už hry nejsou jen zábavou puberťáků. Věřím, že v tomto ohledu nás čeká „růžová" budoucnost.**

**Netradiční listárna tímto „zamyšlením" končí. Příště jsme zpět s (doufejme) klasičtější porcí dopisů. I když – představivosti se meze nekladou. Takže vymýšlejte a posílejte stejně bláznivé a netradiční dopisy jako doposud. Pokud se bavíte při čtení Doupěte, nás baví vaše reakce!**

# O ČEM SE PÍŠE

První prázdninové dvojčíslo **Computeru** (13-14/06, v prodeji od 7. července) nabídne jako jediný časopis v ČR na své DVD příloze Microsoft Office 2007 beta 2. Tento balík můžete používat až do února 2007 a v časopise se o něm dočtete vše podstatné. Celým Computerem prochází téma, které vám přinese desítky užitečných rad na dovolenou, a přečtete si recenze mnoha hraček a přístrojů, které vám prázdniny ještě zpříjemní. Druhé téma vás uvede do internetové telefonie a nechybí exkluzivní reportáž z tchajwanského Computexu, kde byl představen nejnovější hardware. V testu se sešlo hned 24 základních desek pro procesory Intel a Computer opět jako první u nás otestoval hned několik novinek.

První letní dvojčíslo **Jak na počítač** přináší na CD elektronickou verzi známé a oblíbené publikace Albatrosu Rozum do kapsy a také programy pro vizuální návrh www stránek. V čísle se dočtete, jak si vytvořit vlastní stránky, fotogalerii na internetu, nebo blog bez velké námahy a bez znalosti jazyka HTML, najdete zde recenzi herní laserové myši ExactGame 9000, dozvíte se jaká je fotobanka s mp3 přehrávačem i-tec Premium a jak se telefonuje s LG M6100, kterému ženy dávají přívlastek „rozkošný". Cenový přehled radí s nákupem paměťových karet a nechybí ani více než 20 stran podrobných návodů. Jak na počítač 13-14/06 vychází 7. července.




Červencové **Mobility** (vychází již 13. července) vám přináší praktické informace o roamingu, které využijete při vašem letním cestování. Redakce za vás porovnala podrobné nabídky operátorů a připravila tipy na nejlevnější volání ze zahraničí. Nová silniční pravidla přináší úpravy v možnostech použití mobilních telefonů při řízení auta. Mobility doporučují použití sady handsfree, v časopise najdete tipy na nejlepší modely! V obsahu dále najdete jedenáct odborných recenzí nejnovějších telefonů, mimo jiné například Nokia N72, Samsung C130, Benq-Siemens S88 a další.

Červencová **MobilMania** pro vás recenzuje deset mobilních telefonů. Jedná se o Benq-Siemens S68, Benq-Siemens S88, LG KG225, Nokia 6131, Nokia E60, Nokia E61, Samsung Serene, Sony Ericsson J220i, Sony Ericsson J230i, Sony Ericsson Z530i. Kromě toho poradí s nákupem hudebního mobilu, vysvětlí základní pojmy týkající se displejů používaných v mobilních telefonech a poradí, jak si ukrátit dlouhou chvíli. Na stáncích ji seženete za pouhých 9,90 Kč, což na časopis s 52 stranami přímo nabitými informacemi o mobilech opravdu není mnoho.

Prázdninové vydání **DIGIfota** (právě v prodeji) přinese tipy na nejkrásnější focení na cestách – která místa jsou nejfotogeničtější, kdy se tam vydat a kam postavit stativ? „Lovcům beze zbraní" poradíme, jak fotit zvířata v zoo i ve volné přírodě. Na cestách se bude nepochybně hodit i cenový přehled fotobatohů. Nadšenci pro techniku si jistě vychutnají superduel, ve kterém podrobně srovnáme dvě vrcholné digitální zrcadlovky – Canon EOS 30D a Nikon D200.

**Plné hry**
No Man's Land CD1
Mind Arms CD2
Pipe Plus CD2
Jogos Olimpicos Nado Livre CD2
Puzzle Tradiční pohádky CD2
Medvěd Míša ve vesmíru CD2
Medvěd Míša: Ostrovy pokladů CD2

**Demoverze**
Cars: The Game
Glory of the Roman Empire
Hitman: Blood Money
Pro Cycling Manager 2006
Prey
Micro Machines V4
Sensible Soccer 2006 CD2
Ship Simulator 2006 CD2
Stoked Rider CD2
Tomb Raider: Legend
X-Man 3: The Official Game

**Videa**
Age of Empires 3: The Warchiefs
Armed Assault
Atlantis V
Battle Lord
Battlefield 2142
Battlefield 2: Armoured Fury
Bet on Soldier: Blood on Sahara
Disciples 3
Dungeon Siege 2: Broken World
El Matador
Fast and Furious: Tokyo Drift
FlatOut 2
Frontlines: Fuel of War
Gothic 3
GTA: Liberty City
Halo 3 (Making of)
Hellboy
Half-Life 2: Episode One
Half-Life 2: Episode Two
Just Cause
Maelstrom
Mercenaries
Need for Speed: Carbon
Pirates of Caribbean Online
Rainbow Six: Vegas
Rome: Total War - Alexander
Scarface
Star Trek: Legacy
Sudden Strike 3
Table Tennis
Test Drive Unlimited – Lotus
The Movies: Stunts & Effects
Titan Quest
Two Worlds
Ugo Volt
Unreal Tournament 2007
Warhammer: Dawn of War Dark Crusade

# No Man's Land

**Verze** Anglická
**Výrobce** Related Designs
**Datum vydání** Červen 2003

**Minimální požadavky**
Pentium 3 667 MHz
3D grafická karta (GeForce 2 nebo lepší), DirectX 9
128 MB RAM
Windows 98, ME, 2000, XP

**Doporučené požadavky:**
Pentium 3 1,2 GHz
3D grafická karta (GeForce 3 nebo lepší), DirectX 9
256 MB RAM
Windows 98, ME, 2000, XP

**Ovládání:**
Hra se celá ovládá pomocí myši s možností využití klávesových zkratek.

Píše se rok 1600 a americký kontinent začínají osidlovat první osadníci z Evropy. Právě ti (a nejenom oni) se dostanou pod vaši ochrannou ruku v plné hře aktuálního Doupěte, realtime strategii jménem No Man's Land. Ostatně přesně taková Amerika na svém počátku byla – zemí nikoho. A vy se v tomto povedeném titulu budete snažit si ji podmanit a získat nadvládu nad ostatními národy

No Man's Land nabízí hned tři dějově bohaté kampaně, v nichž potkáte známé historické postavy, jako byl například mořeplavec a následně pirát Francis Drake. Hrát můžete za jednu ze šesti různých stran (Španělé, Britové, Lesní indiáni, Stepní indiáni, Patrioti a Osadníci), přičemž příslušníci každé z nich mají jiné vlastnosti, dovednosti a požadavky. Kupříkladu američtí patrioti mohou oživovat duchy zemřelých a následně je používat jako zvědy na nepřátelských územích. Naopak indiáni mohou své bohy požádat o dočasnou válečnou výhodu, díky které se stanou silnějšími v bojích a tudíž i těžšími nepřáteli. Podobných možností je ve hře celá řada a každá strategie bude záviset na tom, jaký z národů si vyberete. V konečném počtu hra nabízí 30 výtečně hratelných misí, z nichž jedna je zajímavější než druhá.

Za hratelnostní stránkou nezůstává pozadu ani zpracování, které je provedeno kompletně ve všech třech rozměrech. Díky tomu máte pěkný přehled, protože kameru můžete libovolně otáčet, přibližovat či oddalovat. Kromě toho vám No Man's Land poskytne pohled na přehršel úchvatných scenérií, při nichž se vám mnohdy bude tajit dech – velkolepé námořní bitvy, živoucí přírodu nebo třeba jen změny ročních období, kdy vaše políčka s obilím postupně zasype sněhová pokrývka, a vy tak budete muset zásadně změnit styl hry. Za povšimnutí stojí i multiplayer, jehož prostřednictvím se můžete utkat s reálnými soupeři přes lokální síť či internet. Možností, které No Man's Land nabízí, je bezpočet, a jestli hledáte tu pravou zábavu na horké letní večery, výběrem naší plné hry chybu rozhodně neuděláte.

## PREY

Kdo ho nehrál, jako by nebyl. Řeč je o nedávno uvolněné demoverzi na akční hru Prey, která vznikla ve spolupráci 3D Realms a Human Head Studios. Oproti všem svým konkurentům už od první minuty zaujme neuvěřitelnou porcí originality, interaktivity a vůbec neotřelých nápadů, z nichž vyčnívá možnost běhat po stěnách či stropech. To vše se odehrává na palubě mimozemské lodi, kterou coby naštvaný indián musíte vystřílet do posledního nepřítele. Že to zní šíleně? Ano, a také je!

## HITMAN: BLOOD MONEY

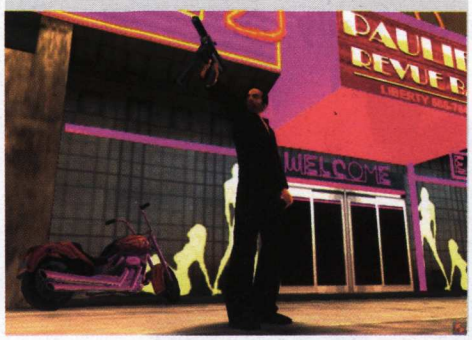
Holohlavý agent s číslem 47 je zpátky. Spolu s ním nepřichází zákon, ale vraždy, nenadálá zabití a jiné záškodnické činnosti. Pokud si chcete vyzkoušet, jak se poslední hra ze série Hitman povedla, sáhněte po hratelné demoverzi této pecky. V demu si můžete otestovat úvod z plné verze hry, kdy na vás čeká krátký tutoriál a jedna z prvních misí nazvaná Death of Showman, jež se odehrává v okolí zábavního parku.

## SENSIBLE SOCCER 2006

Stará klasika je zpátky! Ptáte se, o čem je řeč? O oblíbeném fotbálku jménem Sensible Soccer, který slavil úspěchy před mnoha lety a nyní se vrací na platformu PC. Rovnou zapomeňte na realistické série FIFA či Pro Evolution Socccer, Sensible Soccer je totiž arkáda až do morku kostí. Neberte to jako nadávku, ale jako pochvalu. Čeká na vás ryzí zábava, skvělá kreslená grafika a samozřejmě obligátní hráči s velkými hlavami.

## GTA: LIBERTY CITY STORIES

Jste majiteli konzole PS2 a současně milujete Grand Theft Auto? Tak to vám jistě neunikla informace o připravovaném titulu GTA: Liberty City Stories, díky němuž si tuto skvělou akci můžete vychutnat nejen na cestách prostřednictvím PSP, ale i na stolní PS2. Jelikož se hra již pomalu, ale jistě dostává do obchodů, můžete si čekání na ni zpestřit videem zachycujícím několik minut z hraní.




## HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Vydávání her na epizody se pomalu stává běžnou praxí. Podobný obchodní model razí i tvůrci Half-Life, kteří před časem do světa vypustili první epizodu k druhému dílu zmíněné hry. V současné době se již pilně pracuje na pokračování v podobě druhé epizody, o níž si můžete udělat obrázek díky prvnímu uvolněnému traileru.

## VYTUŇTE SI POZADÍ

Nudí vás vaše stávající tapeta na ploše? Chcete jít s herní dobou? Pak nesmíte minout rubriku wallpaperů na našem CD/DVD. Tento měsíc jsme pro vás připravili hned několik pěkných pozadí na plochu z očekávaných her jako třeba Assassin's Creed, Hellgate: London, Splinter Cell: Double Agent a mnoha dalších. Pokud patříte mezi milovníky krásných žen, do vkusu se vám dozajista trefí tapety ze Sin Episodes…

**Bonusy**

Scorpions Wincheater
ABCgames Cheater
GTX
Half-Life 2: Capture the Flag
Chase the Chicken

**Patche**

Desperados 2
Heroes of Might & Magic 5 CZ CD2
Hitman: Blood Money
The Elder Scrolls: Oblivion
Tomb Raider: Legend

**Screenshoty**

Atlantis V CD2
Bullet Witch CD2
Call of Juarez CD2
Crysis CD2
El Matador CD2
GTA: Liberty City Stories CD2
Half-Life 2: Episode Two CD2
Lost Planet CD2
Madman CD2
Stalker: Oblivion Lost CD2
Two Worlds CD2
War Path CD2

**Wallpapery**

Assassin's Creed CD2
Bad Day L.A. CD2
Disciples 3 CD2
Guild Wars: Factions CD2
Hellgate: London CD2
Kingdom Under Fire: Heroes CD2
Prey CD2
Sin Episodes CD2
Splinter Cell: Double Agent CD2

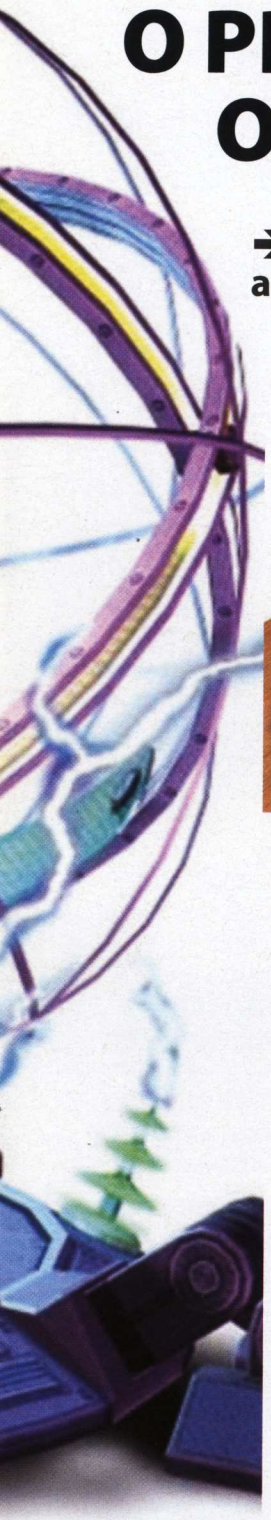
**Servis**

BSPlayer CD2
Codeck All In One CD2
DirectX 9.0c
Fraps CD2
Irfan View CD2
Quick Time Alternative CD2
Total Commander CD2

**Ovladače**

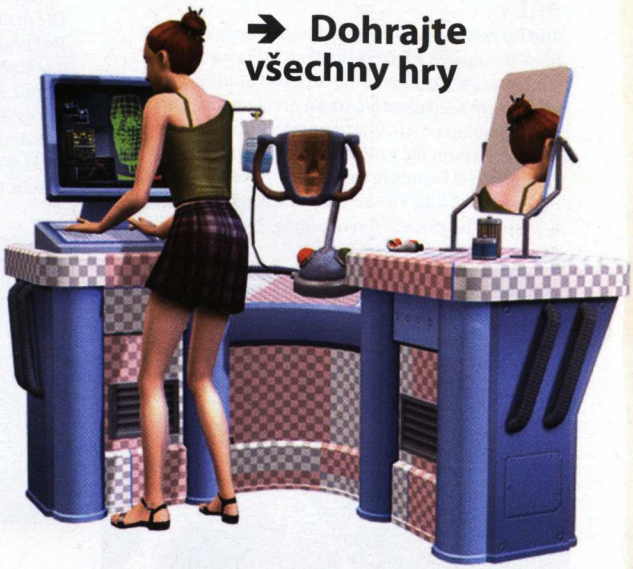
nVidia Forceware 91.31 WHQL (x32)
nVidia ForceWare 88.61 WinXP 32-bit
ATI Catalyst 6.6 beta
ATI Catalyst 6.4 (x32)
ATI Catalyst 6.4 (x64)

# O PRÁZDNINÁCH ODPOČÍVEJTE!



➔ Naberte nové síly a energii

➔ Dohrajte všechny hry



➔ Upgradujte své domácí mazlíčky

## Protože v září jsme zpět!

**Zářijové Doupě najdete na stáncích už 6. září!**

## Vylepšené Doupě do sezóny 2006/07
Staré, inovované i zcela nové rubriky **Recenze** letních hitů **Velký tématický článek**
**A samozřejmě PLNÁ HRA**

## SEZNAM INZERENTŮ


Cenega ..... 2. obálka
Cinemax ..... 101
Computer Press ..... 8, 29, 61, 77, 88
CD Projekt ..... 25, 41
CD Projekt ..... 4. obálka
Hollywood C.E. ..... 57
Impact Computers ..... 53
Pražská vydavatelská společnost ..... 103
Progamers ..... 3. obálka
TN Trade ..... 63


Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakci nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

CHCEŠ MODEROVAT NA MTV ?

TAK ZAČNI NA PG24 ICQ : 200 017 845

TEL : 775 570 819

MTV@PG24.CZ WWW.PG24.CZ

ULTIMATE ONLINE GAMING

CYBER CAFE

**INTERNET**

**již od 19,- Kč za hod**

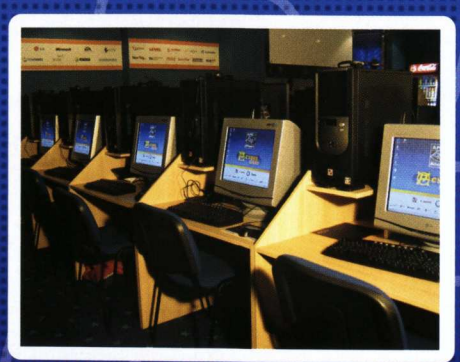
**GAMES**

**29 až 49,- Kč za hod**

Internetová kavárna a počítačová herna PG Cyber Café

***Seznam turnajů na měsíc červenec 2006 :***

***1.7.2006 LYNX.Call of Duty 2 S&D - 5v5***
***8.7.2006 AMD.Counter-Strike 1.6 - 5v5***
***15.7.2006 AMD.Counter-Strike Source - 5v5***
***16.7.2006 Warcraft III: Frozen Throne DOTA - 3v3/5v5 ap***
***22.7.2006 Call of Duty S&D - 5v5***
***23.7.2006 Pán prstenů: Bitva o Středozem 2 - 1v1***
***29.7.2006 CISCO.Battlefield 2 - 6v6***
***30.7.2006 Day of Defeat: Source - 3v3***



**www.PGCYBERCAFE.cz**

AMD 64 Athlon FX

LYNX

Canon

ELECTRONIC ARTS

digitex

EIZO

Cisco Systems

České radiokomunikace

Logitech

GRAPHICS BY ATI

BVV Veletrhy Brno

Microsoft

DOUPĚ

HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC®
ČAS HRDINŮ NADEŠEL
V českém balení hry naleznete bohatou výbavu pro hrdiny!
DVD s českou verzí hry Heroes of Might and Magic® V
DVD s českou verzí hry Might and Magic® IX
Tištěný český a slovenský manuál
Lektvar vytrvalosti (energetický nápoj)
Tištěnou mapu světa
KOMPLETNÍ PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE
CZ
CD PROJEKT
FANTASTICKY NÍZKÁ CENA
999
KORUN ČESKÝCH
Nadešla nová éra strategických her. Ponořte se do autentického světa „pravé fantasy“ série, jež svého času určovala podobu celého žánru, a vychutnejte si nádherné 3D grafické zpracování nové generace, revoluční strategické souboje, inovativní prvky ve hře více hráčů a návykové RPG prvky. Nechte se pohltit pokračováním nejpopulárnější a nejprodávanější herní série v České republice!
Hra vychází v kompletní profesionální české verzi!
PC DVD ROM
intel
NIVAL INTERACTIVE
http://homm5.cdprojekt.cz
CDPROJEKT
UBISOFT
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.